

2

# AGGUATO IN MONTAGNA

JOE DEVER



questo libro fa  
parte della  
collana



DELLA SERIE AGGUATI  
DI LUIGI SOLEMANO

**Lilavgame®**

# AGGUATO IN MONTAGNA

*A Mick, Michelle e Ryan*

**JOE DEYER**

illustrato da Brian Williams

tradotto da Guido Bionini



ISBN 88 7048 744-4

Titolo originale: *Afternoon Warrior - Gauguin's Mountain Man*

Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1988

© 1988 Joe Deyer per il testo

© 1988 Brian Williams per le illustrazioni

Illustrazione di copertina: Peter Jackson Jones

copyright: John Wood Ltd

di 1988 Edizioni E. E. per la presente edizione

Progetto grafico: della copertina: Tullio/White associate



**Edizioni E. Elle**

10010 Treviso via dei Francesi 67 tel. 0422/461177-77 77 fax 0422/461177



# REGISTRO D'AZIONE

## CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

100/100

CURIA	
ARMA	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTELLIGENZA	

## ZAINO MAX 10 oggetti

### ARMES E ACCESSORI

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_

### ALIMENTI +1

- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_

### ALIMENTI +2

- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_

### ALIMENTI +3

- 10 \_\_\_\_\_

## PROVVISORI-RISSORSO



## BOSS/NECIA (2 Danni)

Nome
Stato
Stato
Stato

## COMBATTIVITÀ

--

## RESISTENZA

--

Stato per segnalare il progresso  
della battaglia

## DIARIO DI COMBATTIMENTO

### RESISTENZA

### RESISTENZA

NAME PROGENEX	Supporto di Forza	NUMERO
---------------	----------------------	--------

NAME PROGENEX	Supporto di Forza	NUMERO
---------------	----------------------	--------

NAME PROGENEX	Supporto di Forza	NUMERO
---------------	----------------------	--------


NAME PROGENEX	Supporto di Forza	NUMERO
---------------	----------------------	--------

NAME PROGENEX	Supporto di Forza	NUMERO
---------------	----------------------	--------

NAME PROGENEX	Supporto di Forza	NUMERO
---------------	----------------------	--------

## MUNIZIONI

Quantità massima: 4000 5 mm  
 (Max 1.40 mm  
 (Max 1.40 mm)




5 MM




7.62 MM




CALIBRO  
12

## ARMI

### ARMI DA CORPO A CORPO

	<small>ARMI CORPO A CORPO</small>

Spazio 2

### ARMI DA FUOCO

	<small>ARMI DA FUOCO</small>	

Spazio 3

1 ARMI DA FUOCO AGILITÀ 4

1 ARMI DA FUOCO AGILITÀ 3



**Questo distintivo  
attesta che**

**è la Guida  
e il Difensore del  
Gruppo Dallas 1**



## **LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO**

**1959-1978** Aumento senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenta politica perpetrata da un'organizzazione criminale chiamata C.A.O.S. (Coalizione per l'Assolutamento Organizzato degli Stati).

**1979-1983** I governi di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadono nelle mani della C.A.O.S. I terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati "Lager".

**1983-2000** Le invasioni ai pozzi di petrolio e di uranio, come gli attentati e i rapimenti di uomini di stato, diventano azioni attuate dai membri della C.A.O.S., condotte nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e terrorizzare il mondo libero. Nonostante il rafforzamento dell'opinione pubblica e la crescente spinta internazionale, i governi delle principali potenze si rifiutano unanimemente di cedere alle richieste della C.A.O.S.

**2000** Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice degli

naziato per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e formano la Lega per la Difesa Mondiale (L.D.M.). I Lager vengono tutti al mondo, le basi operative della C.A.O.S. vengono distrutte e migliaia di agenti appartenenti alla centrale organizzazione vengono arrestati.

**2009** I numerosi capi della C.A.O.S. vengono condotti all'ospedale e imprigionati in penitenziari di massima sicurezza nazionale, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato da agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

**2010** Clondestinamente si riscontra un nuovo complotto distruttivo per ricompattare ciò che rimane della disastrosa C.A.O.S. Il documento programmatico del nuovo complotto prevede una terribile vendetta.

**2011** Un treno della L.D.M. con un carico di devastante terribile nucleare da 100 chilogrammi, destinato ad essere smaltito in un'installazione, viene attaccato da agenti della C.A.O.S. Il treno viene distrutto ed il pericolosissimo carico rubato.

**2012** La C.A.O.S. diventa un satellite della L.D.M. e a Capodanno trasmette un agghiacciante ultimatum. Le devastanti te-

orie nucleari sono state rivelate, e sono puntate contro le principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediato rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza più il pagamento di 2.000 miliardi di dollari in lingotti d'oro, altrimenti una alla volta le città raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissata un'ultima scadenza di ventiquattro ore. I capi della L.D.M. dichiarano l'emergenza e chiedono che il termine venga posticipato. La C.A.O.S. categoricamente rifiuta.

**2 gennaio** La prima bomba nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Belo, a dieci miglia a sud di Pango, Francia. La deflagrazione e la pioggia radioattiva uccidono al breve tempo milioni di statunitensi. La C.A.O.S. ripropone le sue richieste provocando la scadenza di altre 24 ore.

**3 gennaio** Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale "H.Gloria X" introducono le armi del quartier generale della C.A.O.S. in una sperduta valle dell'oriente Pacifico meridionale. Viene distrutto subito l'edificio di distruggere le basi ed i loro corrispondi. L'uccello è rapida e devastante. I rifugiati viene immediatamente conquistato ed i loro avvocati massacrati sul posto.

L'emo della lotta reale che sta sotto la notizia della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.O.S. riesce ugualmente ad avere la sua stessa vendetta. Un apparecchio trasmettitori costruitosi continuo a tempo il suo successo nell'isola all'ora X in altre simultaneamente a tutta il segnale radio al satellite cronometrato orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e ritrasmesso verso terra. In altre radici senza nessuna scappato simultaneamente.

Le esplosioni atomiche minacciano una distruzione totale e totale che coinvolge tutta gli impianti nucleari civili e militari dell'emisfero settentrionale. Continuati di milioni di persone minacciano in pochissimi giorni milioni anche che si spengono più lentamente, volume della radioattività e dei drasti cambiamenti climatici che ora coinvolgono la terra.

**2012-2019** Viene impiantato e inizia radioattiva spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di pufuocelo in direzione verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così una coltre che impedisce alla luce del sole di riscaldare il pianeta.

La temperatura scende vortegosamente impedendo ai pochi sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualsiasi tipo di comunicazione viene in-

mediatamente compromessa dalle ridotte gamma: il practically impossibile concerti costante radio, via cavo o satellite. Durante questo periodo di silenzio ed isolamento totale, parole costruisce di sopravvissuti minaccia ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

**2019-2026** Le temperature di pufuocelo gradualmente si calmano, e il sole inizia a filtrare attraverso l'atmosfera facendo scorgere la superficie ghiacciate della terra. Le radiazioni fanno raggiungendo un livello tollerabile, e i sopravvissuti finalmente raggiungono in superficie per riprendere poco a poco che ancora rimane del loro unico mondo.



## L'ANTEFATTO

Il suo nome è Mark Plesner, nato in California il Giorno del Ringraziamento dell'anno 2000. Nel 2012 si trovava per le vacanze natalizie a Dallas, nel Texas, dove era stato invitato dagli zii Jonas e Betty Ann. Zio Jonas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '93, anno in cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2011 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva estrarre petrolio dagli scisti bituminosi vicini ad Austin, il primo di questo genere in Texas, e come regalo di Natale si aveva promesso una visita guidata negli impianti sotterranei, che per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Fu durante quella visita, il 3 gennaio 2012, che avvenne lo scoppio della Bomba.

La cattedra d'oro delle prime esplosioni attraversava il sottosuolo: le rocce che pensava si basò ad un fante terminato... su aveva già scattato molto a casa, in California. Poi le gallerie superiori iniziarono a crollare e il pozzo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'azione vorabile si fece strada nella tua mente. L'impossibile era accaduto!

Non avevano nessun modo per determinare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati con alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli zii erano fondamentalmente ottusità e pensavano che i danni non dovevano essere tanto gravi, visto che la scorsa erano durati un breve tempo. Zio Jonas addirittura

pannava che l'esercito avrebbe organizzato un'operazione di soccorso e che sarebbero venuti a liberarli nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana. Anche un Betty Ann era ritenuta: dopo aver trascorso a disposizione provvista d'emergenza sufficienti per almeno 200 uomini per un mese intero. Sfortunatamente non immaginava che noi ne avessimo consumati tutti quelli provvisti, e che quella maniera sarebbe diventata la nostra casa. Il nostro rifugio e la nostra prigione per otto lunghe anni della nostra vita!



Durante gli anni trascorsi nelle viscere della terra, ho imparato molte cose di vitale importanza per la sopravvivenza. Zo Jonas e io ho imparato come raffinare il petrolio grezzo e ricavare benzina per l'alimentazione dei generatori, come filtrare l'acqua dalle rovine portate e fabbricare pezzi di ricambio per mantenerli in funzionamento e marciare. Zo Betty Ann, che prima lavorava come infermiera e poi come stangante in un liceo nella città di Dallas, ha provveduto alla mia nutrizione ed alla mia educazione. Il loro amore ed il loro incoraggiamento hanno accompagnato la mia crescita in maniera ammirevole nonostante il forte con-

to di solitudine e la nostalgia che provavi per i tuoi genitori ed i fratelli. Il dolore di riconoscermi nei loro confronti è insopportabile, ed un giorno riuscirei a ripagare le loro cure con altrettanto amore e dedizione.

All'inizio di settembre del 2009, pochi mesi fa, finalmente sono riuscito a uscire in superficie. Quando per la prima volta dopo molti anni hai messo la superficie davanti il ti senti così di camminare su un altro pianeta. Era effettivamente la terra quel passaggio desolato che si estendeva davanti ai tuoi occhi? Però si era salvato dalle violente buie furti e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il "Giorno X", e adesso che la pioggia cadde silenziosamente ed il sole splendeva di nuovo, le fertili e rigogliose piante che circondavano Austin sembravano un deserto disseminato di rovine frangibile del resto di una civiltà ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esploravo la zona circostante, vi era facile credere di essere gli unici sopravvissuti. Ma la mattina del quinto giorno ho visto Jonas è riuscito a mettermi in contatto radio con una famiglia di nome Ewell che abitava vicino alle rovine di McKinney, a trenta miglia a nord di Dallas. La notizia era stupefacente: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti? La maggior parte di loro viveva isolati e non poteva muoversi a causa della totale mancanza di carburante, cibo e acqua. Gli Ewell chiedevano a chi era in grado di farlo di raggiungerli a McKinney per creare una nuova comunità ma io avvertivo anche che non tutti i sopravvissuti avevano intenzioni pacifiche. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano con-

trallate da bande di violenti criminali che terrorizzavano chiunque osasse di resistere alla legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.



Man mano che aumentava il trasporto, poche ore dopo cominciai a sentire che sarebbe stato troppo pericoloso intraprendere un viaggio così lungo a piedi. Dopo una settimana di ricerche a tappeto avete trovato un veicolo ancora in grado di funzionare: era una vecchia camionetta, e si era conservata in ottimo stato perché si trovava in un parcheggio sotterraneo dove era stata riparata da uno di violenti banditi. Dopo lunghe ore trascorse a revisionarla, e dopo aver riempito il serbatoio, sarei riuscito finalmente a metterla in moto e fare partire.

Arrivati a McKinney non è stato difficile trovare dove abitavano gli Ewell, perché il loro ranch era l'unico edificio rimanente in città. Più che un ranch sembrava piuttosto una postazione di frontiera, circondata da un muro difensivo con numerose guardie e un profondo fossato. Con tutti i banditi e desperados in circolazione non era difficile capire il perché di un simile sistema difensivo.

Il notaissimo Pop Ewell era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era tutto lui a comunicare con Jones ad unirsi a loro, nella prima comunicazione radiofonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto: ma le informazioni sulla cosa erano sempre molto diffuse, e nel giro di poco tempo il numero dei rifugiati era quasi raddoppiato. Ringraziai due un uomo al nuovo insediamento, e aveva deciso di chiamarlo "Gruppo Delta I", abbreviato in GDI: da quel momento tutti si dovevano impegnare per rendere GDI un rifugio sicuro.

Cutter Jacks era uno dei primi arrivati. Prima del "Guerra X" era capo meccanico nelle officine del carcere di Phoenix. Uno vicino a Dallas, e la sua brava e la sua conoscenza dei motori dovevano sicuramente essergli utili durante il vostro viaggio. Ti ha insegnato a guidare, e da una ventaglia di rotami è riuscito a ricavare una potente auto usata, una specie di camioncino semi-sospeso che tutti ormai chiamano scherzosamente "la spider", sopratta con un motore certo disastroso, i suoi vantaggi pagavano i difetti della vettura e tener d'occhio le bande di criminali che minacciavano costantemente GDI. Cutter ti ha insegnato anche a sparare, ed è stato anche grazie alla sua abilità con le armi e con il volante che si era guadagnato la fama di "Guerrero della Sarda".

Su via, dopo di noi siamo a GDI la comunità ha dovuto affrontare una crisi drammatica: un'ondata di caldo ed un periodo di siccità avevano minacciato di distruggere tutte le vostre preziose coltivazioni. Il raccolto era stato bruciato ed il giorno successivo, l'aria e l'acqua non contaminata, aveva perduto tutto. La so-

colà stava esasperando anche gli animi delle bande cittadine ultimamente avvenute tanto le loro forze richiudendo da parte le ostilità risoltà, ed avevano intensificato le loro incursioni alla ricerca di cibo ed acqua. Le minacce alla vostra sicurezza e tranquillità nascondevano giorno dopo giorno...

Negli ultimi giorni di maggio del 2020 Pop-Ewell è riuscito a mettersi in contatto radio con un'altra comunità insediata nella città di Big Spring, a circa 300 miglia ad ovest di McKinney. Sentivano proprio che la loro situazione fosse il contrario della vostra, avevano abbondante cibo ed acqua ma poco combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti insediati a Tucson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tucson li aveva informati che i terroristi ad ovest delle montagne della Sierra Nevada erano stati separati dagli effetti devastanti delle tempeste radioattive, e che necessariamente gran parte della California meridionale era ancora direttamente popolata. La notizia era incredibile: forse la tua famiglia era ancora viva, e aveva potuto sopravvivere perché?

Pop-Ewell ha convocato una riunione per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GDI. Tutti erano d'accordo che rimanere a McKinney voleva dire una morte lenta per desertismo oppure una morte improvvisa e violenta per mano delle sanguinarie bande di insediati. L'unica soluzione possibile per GDI era raggiungere la California, l'unica zona dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra decisione è stata trasmissa ai sopravvissuti di Big Spring ed è stato fissato un incontro nella

loro città. GDI avrebbe fornito il combustibile per usare in cambio cibo ed acqua, poi insieme a loro sarebbe partito per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avrebbero marciato l'ultima parte del viaggio verso la California.

I preparativi per la partenza sono cominciati subito. Sono stati scelti tre veicoli per formare il corteo: la camera con cui siete arrivati a McKinney, la tua spider truccata ed un'autocarrozza con 5000 galloni di benzina che sono riusciti a recuperare nel serbatoio sotterraneo nei pressi del ranch degli Ewell. Il gruppo disponeva di proiettili sufficienti ma non aveva abbastanza armi e munizioni per difendersi in caso di attacco. Allora uno dei membri del gruppo s'è offerto di andare a Sherman, una cittadina qualche migliaio di miglia, in cerca di armi e munizioni. Il giorno dopo l'esplosione vi ha concesso una radio da avere trovato un deposito di fucili di cacciatori e munizioni di vario calibro, ma di non poter tornare alla base perché il fucilone si era rotto. Aveva trovato anche una ragazza disperata a chiedere il suo aiuto. Doveva andare a prendere a Sherman con la sua famigliola "spider" ma ad aspettarla ha trovato anche un gruppetto di bande insediatisse, appartenenti a una banda sconosciuta conosciuta con il nome di Leone, originari di Denver. I hanno fatto un'imboscata, ma grazie alla tua abilità in combattimento sei riuscito a neutralizzarli. Durante il violento scontro a fuoco hai ucciso Strong, il capo della spedizione.

La ragazza si chiamava Kate Norton ed era l'unica sopravvissuta del gruppo di Kansas City, recentemente attaccato e completamente distrutto dai Leone di

Euroci. Il capo di questa banda bandita, un certo Mad Dog, Michigan, lo aveva risparmiato la vita perché si era gradualmente innamorato di lei. Mad Dog è un seguace della C.A.D.S. che è riuscito a fuggire dal perseguitamento di moltissimi sicari della Posada, venuti a Detroit, insieme alla sua banda, composta prevalentemente da ex agenti della famigerata separazionista terrorista, di cui dipende verso la Posada Militare di Fort Hood, nei pressi di Killeen, Texas, l'arsenale più fornito di tutti gli Stati Uniti. La spara di trovare armi sufficienti per rifornire gli altri gruppi della C.A.D.S. che controllano parecchie città lungo la costa orientale. Kate è riuscita a sottrarre una copia di un documento dal campo, ma Mad Dog è un uomo duro, e ha deciso che avrebbe messo a nuda la vita e costei. Ha ancora suo fratello Stinger e un gruppetto di ragazzi in grado di intercettare e catturarla, e infatti loro hanno rastrellato Kate a Sherwood.

Quando Mad Dog ha saputo dell'occasione di Stinger ha pensato che se la farà pagare molto cara. Ha combinato improvvisamente i suoi programmi: ha accettato il progetto di saccheggiare Fort Hood e si è lasciato all'uso equivoquo del suo gruppo, che nel frattempo si è messo in marcia attraverso il Texas orientale. Il viaggio verso Big Spring è stato pieno di difficoltà e pericoli, ma nonostante tutti i problemi ha cominciato a sentirsi dentro di sé un tenero sentimento nei confronti di Kate, ed ha anche la sicurezza di essere ascoltato.

Ma quanto profondamente voglia poi raggiungere Big Spring quando è accaduto l'imprevedibile? Il nemico interno alla città era controllato da una banda di esi-

teatrali, i Mavericks, i quali non si sono bruciati a sfuggire l'occasione di attaccare il vostro corteggio, e durante il combattimento sono riusciti a catturare e uccidere la sua giovane amica. Il corteggio è stato accolto calorosamente dai membri del gruppo di Big Spring, ma se non ha nessuno voglia di festeggiare, il pensiero che Kate sia prigioniera lo ha rovinato la gioia dell'incontro. Ha pensato di ucciderla e da quel momento non ha pensato ad altro che ad escogitare un piano soddisfacente per tirarla fuori dalle grinfie di Mad Dog.



Per caso avete saputo che il capo dei Mavericks, un certo Aaron Gold, era stato un agente della C.A.D.S., ed aveva lavorato alla dipendenza di Mad Dog, Michigan prima del Disastro. Durante un colloquio segreto ha proposto a Mad Dog di marciare a Laredo, e come unico tangibile di fedeltà al suo ex-superiore gli ha offerto la giovane Kate. I Laredo ed i Mavericks hanno deciso di attaccare Big Spring, ma nonostante le loro impressioni numeriche non sono riusciti a superare la dura fortificazione dell'insediamento e hanno dovuto ritirarsi subendo grosse perdite.

Il giorno successivo all'attacco Pop Swell è riuscito ad individuare la frequenza radio sequestrata dai ha-

dato, e ha potuto ascoltare le loro comunicazioni. Le notizie raccolte in questo modo sono di eccezionale gravità! Mad Dog ha ordinato ad un'altra banda della C.A.D.E. stanziata a New Orleans di raggiungerlo a di notte alla sua. Il loro arrivo è programmato come la settimana. Inoltre Mad Dog ha organizzato un incontro con Mel King Mike, il capo degli Angelsmen, una banda che controlla la città di San Angelo già ha proposte di alleanza, e per questo è pronto ad offrirti armi e munizioni in cambio del tuo aiuto per distruggere l'insediamento di Big Spring.

Due giorni più tardi Mad Dog Michigan è partito per San Angelo a capo di una spedizione motorizzata di oltre 200 uomini. I pochi che sono rimasti con Amir Gold cercano di farsi credere che sono ancora nascosti dalle due bande al completo, ma il trucco non ha funzionato. I membri più nervosi del gruppo hanno convocato un'assemblea, durante la quale è stato deciso che si deve sfruttare l'occasione favorevole: le forze nemiche adesso sono notevolmente ridotte, e prima dell'arrivo della banda di New Orleans bisogna assolutamente tentare la fuga.

L'unico modo per raggiungere Tucson è percorrere l'autostrada lo state 70 ed attraversare i territori indios e desertici del Texas occidentale. Il viaggio è stato organizzato con molta cura: simultaneamente a molti livelli tra Big Spring e Tucson si trova El Paso, scelta dell'assemblea come prima tappa. L'autostrada che conduce a El Paso attraversa un territorio impervio e selvaggio, e tutti sono sicuri che questa sarà la prova di resistenza e di forza più dura nel vostro lungo ed estenuante viaggio verso la California.

## LE REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'inizio del libro trovi il Registro d'Azione del personaggio: ti servirà per annotare le caratteristiche di Mark Phoenix. Poiché probabilmente passerai più volte il meglio che tu scrivi a mano nel Registro d'Azioni, se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattibilità** e **Resistenza**. Per calcolare il punteggio iniziale di Combattibilità parti dal valore che hai scelto nella **Tabella del Destino** che trovi in fondo al libro. Se hai scelto lo zero non hai nessun punto. Al risultato così ottenuto aggiungi i due numeri situati nella casella "Combattibilità" del Registro d'Azioni. Quando dovrai affrontare un avversario in combattimento la tua Combattibilità verrà confrontata con quella del tuo nemico: è consigliabile quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio iniziale di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento: ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla **Tabella del Destino** e trascrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro d'Azioni. Se vuoi farti durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se in qualsiasi momento della avventura ti esaurisci, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Anzi quasi dai tuoi punti di Resistenza, ma non sarai ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido: in determinate occasioni potrai avere la possibilità di recuperare punti, ma ricorda che in alcuni casi potrai superare il punteggio iniziale.

## CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal gennaio in cui sei riuscito ad affermarti hai dovuto sviluppare diverse qualità ed abilità per difenderti e sopravvivere al tuo gruppo.

Nel Registro d'Azione trovi elencate le 5 caratteristiche di sopravvivenza basiliari:

### Già

L'abilità di condurre veicoli e munire, azionare moto e cannoni.

### Mirò

La familiarità ed esperienza nell'uso delle armi: pistole, mitra, carabine e fucili.

### Orientamento

La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravvivere in un ambiente ostile e sconosciuto.

### Agilità

L'allenamento fisico, la velocità dei riflessi e la rapidità nei movimenti.

### Intelligenza

L'acuità mentale, l'intelligenza, la capacità di valutare le informazioni a tua disposizione, e in genere la cultura e le nozioni che hai acquisite.

Le tue abilità in queste cinque caratteristiche viene misurate in punti: inizi l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Però prima di misurare la tua abilità hai a disposizione 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartire a tuo piacimento tra tutte e cinque. Durante l'avventura torrai merito a data prova. È importante quindi che il punteggio sia alto in modo da garantire maggiori probabilità di sopravvivenza.

Quando hai deciso come ripartire gli altri 4 punti, riporta i totali nelle caselle relative del Registro d'Azione.

Se pensi di far tue prime avventure del "Guerrame della strada" il punteggio totale delle cinque caratteristiche è  $19: 5 \text{ caratteristiche} \times 3 \text{ punti} = 15 + 4 \text{ punti aggiuntivi} = 19 \text{ punti}$ .

Se pensi a tornare con successo questa missione, guadagni altri 4 punti, che potrai aggiungere alle caratteristiche di sopravvivenza nella prossima avventura. Questi punti, assieme all'equipaggiamento e alle provviste che riuscirai in tuo possesso alla fine del viaggio, potranno essere usati nel prossimo libro del "Guerrame della strada". La cosa Osergo.

## EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai vestiti, hai molti altri oggetti che costituiscono il tuo equipaggiamento iniziale: uno zaino, una cintura con una cartucciera, una cassetta di pronto soccorso, una bomboletta ad un colpo da caccia. Ma anche una carta geografica del Terzo occidentale, che porta in una tasca interna del tuo giubbotto da combattimento.

### Zaino

Nello zaino puoi mettere fino a dieci oggetti dell'elenco. Però se porti più di un oggetto la tua Agilità si riduce di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa verrà ridotta di 2 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilità verrà ridotta di 3 punti.

Devi essere ben equipaggiato per poter affrontare le difficili missioni che ti aspetta. Scegli fino a quattro oggetti da questo elenco:

Torcia solare

Giacca da guerra

Bilancino

Bombola

Radio C.B.

Corda

Tre passi (ogni passo occupa uno spazio nella ruota)

Segna-razionalità

Basso di segnalazione

Riparti gli oggetti scelti nel Registro d'Azione e se hai scelto quattro oggetti modifica il punteggio di Agilità.

Durante l'avventura puoi trovare ed impossessarti di oggetti molto utili. La ricompensa potrebbe variare come in questo: se non ci sono indicazioni contrarie, puoi portartela e conservarla nel tuo zaino.

Durante l'intera avventura dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene detto di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

### Cartucciera

Nella cartucciera conservi le munizioni per le tue armi. In una cartucciera stanno al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

20 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile a pompa

Se hai intenzione di portare munizioni di calibri diversi, usi la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

$4 \times 9 \text{ mm} = 2 \times 7,62 \text{ mm} = 1 \times \text{calibro } 12$

Poi portaci anche delle munizioni aggiuntive nello zaino, ricorda però che una quantità di proiettili equivalente a quella contenuta in una cartucciera (o anche meno) occupa comunque un posto nello zaino.

### Cassetta di pronto soccorso

Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di grande importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, o vuoi farti in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso ne-



assano, bende, disinfettante, antibiotici, compresso per disperdere l'acqua, sifonamento, analgesici, compressa di sodio per stimolare l'assorbimento delle droghe e materiale per piccoli interventi chirurgici.

Per comodità il materiale viene raggruppato in unità, e per scoprire quante unità hai a disposizione scegli ad occhi chiusi un numero nella Tabella del Destino ed equivale a 10 e aggiunge 2. Il risultato rappresenta le unità disponibili all'inizio dell'avventura. Il numero massimo di unità che puoi avere a disposizione è 11, e deve ripulirlo di registrarlo nell'apposita casella del Registro d'Azioni.

Puoi usare le unità di pronto soccorso anche per recuperare i punti di Resistenza perso. Ogni unità ti fa recuperare 3 punti, ma non puoi sfruttare questa possibilità quando ti viene espressamente detto di essere perso o ferito.

### **Idromanzia**

L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipende da una ricerca sufficiente di acqua non costantemente. Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari durante tutta l'avventura se non vuoi soffrire le pene dell'aridità. L'acqua della montagna. Una razione d'acqua equivale ad un quarto di litro e la tua idromanzia contiene un litro d'acqua, la quantità sufficiente per una giornata. Quando ti verrà consigliato di bere ricordati di annotare una razione d'acqua dall'apposita casella del Registro d'Azioni.

Se però hai finito la tua razione d'acqua e non puoi bere, perdi 3 punti di Resistenza.

## **ARMI**

### **Armi da combattimento corpo a corpo**

Questa arma te serventerà nei combattimenti corpo a corpo. Inizia l'avventura armato di un coltello da polsino che, durante il combattimento, aumenta di 2 punti la tua Combattività. Reportalo nel foglio "Armi" del Registro d'Azioni.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi prenderla ed usarla al posto. Vedrai che la arma trovata durante la tua missione riporta un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). Esso indica di quante punti viene aumentata la tua Combattività se la usi per gli durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

### **Armi da fuoco**

In questa avventura esistono solo 4 tipi di armi da fuoco:

- Pistola**
- Mitragli**
- Piccola a pompa**
- Carabina**

Se questa è la tua prima avventura del "Giornale de la Grada", inizi la tua missione armato solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi annota l'arma, le modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Azioni.

Se vuoi essere un'arma da fuoco, dovrai disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella Tabella seguente trovi il calibro di ogni arma, il numero di proiettili imballati ogni volta che l'arma spara, e il numero di colpi di cui dispone all'inizio dell'avventura.

	Calibro	Modalità di fuoco	Colpi iniziali
PISTOLA	9 mm	1	8
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7,62 mm	1	4

Il numero iniziale di colpi deve essere riportato nel foglio "Munizioni" del Registro d'Azioni. Non puoi usare le armi da fuoco se sei senza munizioni oppure se possiedi proiettili del calibro sbagliato. Tuttavia è in tua possibilità l'opportunit  di recuperare le sponde di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro del proiettile in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (esclusa la pistola) dovrai avere in tua Agilit  di un punto.

## COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiter  spesso di combattere in avvenimento e puoi doverci raggiungere combattendo corpo a corpo. Il tuo punteggio in un combattimento di Combattivit  e Resistenza. Lo scopo del combattimento   quello di uccidere l'avversario annullando la sua Resistenza e cercando il pi  possibile di conservare intatto il proprio punteggio.

All'inizio del combattimento nasce il punteggio di Resistenza di Mark e del suo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Azioni. La svolgimento del combattimento seguir  questa sequenza:

1. Sottra al tuo punteggio di Combattivit  il punto extra (bonus) che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.
2. Sottra dal precedente totale il punteggio di Combattivit  del tuo avversario. Il risultato   sul Registro di Forza che devi annotare sul Registro d'Azioni.

### Esempio

Mark Phoenix possiede un punteggio di Combattivit  pari a 17, e viene attaccato da uno della banda dei Bonegades, la cui Combattivit    pari a 18. Mark non pu  evitare lo scontro e deve perci  affrontare il suo avversario.   in possesso del coltello da cucina che gli concede di 2 punti la Combattivit . Mark avr  quindi 19 punti di Combattivit .

Sottra la Combattività del bandito da quella di Mark ed ottieni il Rapporto di Forza pari a  $+4$  ( $19 - 15 = +4$ ). Ricordati di annotare questo risultato nel Registro d'Azione.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza scegli un numero nella Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella Risultati di Combattimento in fondo al libro: nella prima riga (seconda della tabella) trova il numero del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale trova il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro scorri la scelta che rappresenta i punti di Resistenza persi da Mark e dal suo avversario (N indica i punti persi dal nemico, MP indica quelli persi da Mark Phoenix).

### Esempio

Hai appena calcolato che il Rapporto di Forza tra Mark Phoenix e il bandito è  $+4$ . Se nella Tabella del Destino hai scritto il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento sarà che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il suo avversario ne perde 4.

5. Sul Registro d'Azione riporta le variazioni del punteggio di Mark e del suo avversario.
6. Se non ti vengono imposte istruzioni diverse, riparti tu non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, ma il secondo scontro del combattimento.
7. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3.

Il combattimento continua finché la Resistenza di Mark o quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un punteggio di Resistenza pari a zero è considerato morto. Se ancora Mark Phoenix l'avversario è finito. Se invece è morto l'avversario Mark Phoenix continua la sua missione con un punteggio di Resistenza ridotta.

Trovati un riassunto delle Regole di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se non hai combattuto e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi punteggi di Resistenza. I punti persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi. Quanto è il rischio della fuga? Conoscerne può sfuggire al combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.



Con l'assalto di una notte senza luna il gruppo inizia a catturare le pervinche, e a nascondere spesso all'oscuro i volti che vi considerano serio Taciturno. I preparativi per la fuga sono iniziati un'ora dopo il tramonto, perché Anne-Gold ha disposto parecchie sentinelle sulla cima del monte Signal con l'ordine tassativo di sorvegliare e riferire i movimenti all'interno dell'insediamento di Big Spring. Le vedete intanto, accanimento all'opera. Anne vi aspetta una fuga da parte del gruppo di Big Spring, e le vedete tanto che se lo sentano bene se non stanno in grado di prevedere esattamente i vostri movimenti.



Nella più completa oscurità braggia manovra con molta cautela: controlla le sue spie e riempie il serbatoio procedendo a tentoni. L'atmosfera è insoddisfatta. Sorvegliati e preparativi e tutti sono occupati in mille lavori, ma nessuno dice una sola parola. Anche se l'oscurità è quasi impenetrabile riesce ad individuare i cinque veicoli che formano il convoglio. In testa, ad una ventina di passi dalla porta occidentale, un carro

attesa con un'ansiosa aprensione il convegno e sarà guidato da Forrest Pete Tyler. Al suo fianco ci sarà suo fratello Ray con il suo inimitabile facciale a pompa. Nel caos si scapenerà ci sarà Barker-Barkley, un ex politico acrobatico che lavorava in un circo, il quale ha scelto quel posto per viaggiare vicino al suo "biplane", un piccolo aereo a motore probabilmente in questo momento è stato trasportato per caricarlo nel cassone. Il convegno sarà seguito da due Anscorp Loadmaster, in grado di energia solare che trasporteranno i membri dell'insediamento di Big Spring, e dall'autocarro motorizzato. Il preludio del GDI sarà la penultima volta sarà essere la sua speder invecchiata l'ultima. Rimanendo questa posizione finché il convegno non si sarà allontanato da Big Spring.

Quando ha terminato le operazioni di controllo, riflettendo di accanimento verso la corrente e verso il posto. Carter è seduto al posto del conducente e si osservando con uno sguardo fisso il cielo: non distinguere i suoi legittimi perché lo spazio dei comandi gli chiamano il volo.

"Mark, tu conviene fermarti dov'eri ed aspettare il segnale di Forrest Pete" bisbiglia quando si accorge della sua presenza. "Saranno fuori da questo posto in un quindicina di minuti".

Ha deciso che non vorrà con voi a "Tucson" riprendere una volta risolta. "Non ho nessuna intenzione di abbandonare Kate al suo destino. Io sono la mia sola speranza di sopravvivere contro quel pezzo di Mad Dr. Michigan, e non voglio deluderla. L'avrà portati con al a San Angelo, quindi ho escogitato un piano per

portarli via da sotto il naso mentre sta prendendo accordi con la banda degli Angolinos".

"Capisco cosa prova, Mark" ribatte Carter con atteggiamento comprensivo, "ma ti sei assunto degli impegni con il resto del gruppo e adesso non puoi disancorarti. Sei il nostro esploratore, lo vuoi a l'oblio del convegno, e abbiamo bisogno di te se vogliamo arrivare a destinazione sana e salva".

"Barker-Barkley con il suo deltaplano può raggiungere il percorso al posto mio. Con una radio C. B. a banda può mettere in contatto radio con Pope e tenersi al corrente di qualsiasi novità. Lo farà anche meglio di me!" ribatte, cercando di essere convincente.

Carter continua a fissare nel vuoto e improvvisamente, interrottando qualcosa tra i denti, fa un commento al capo. "Va bene, Mark. Appena siamo fuori da questa stanza posso parlarti con il resto del gruppo e chiedere di convincerli che ti lascino andare. Ma prima dobbiamo uscire di qui, d'accordo?".

"D'accordo?" ribatte, soddisfatto di essere riuscito finalmente a parlare con qualcuno dei suoi progetti per salvare Kate.

Il silenzio della notte viene improvvisamente rotto dalla sirentina di un elicottero. È il segnale di Forrest Pete? Razono di corsa verso la sua speder e con gesto rapido arriva al motore. Contemporaneamente sente il rombo degli altri motori e vede le luci posteriori della corrente manovrata lentamente verso l'uscita. In fuga è successo.

Apri appena uno spiraglio e infili dentro la testa per dare un'occhiata, ma poi apri completamente la porta quando non un filo senti, quasi trasognato avvolto attorno alla maniglia interna. Con lo sguardo sopra a scopri che è collegato con un ancore, nel punto di vetro sopra una mensola poco lontana. Lasci andare la maniglia, infili dentro il braccio e strappi filo tirando molto attento a non far cadere il recipiente. Sei riuscito ad evitare una trappola, e adesso avanzi silenziosamente verso il bar nella parte superiore dell'edificio.

Entri in un locale buio e cerchi qualche segno del percorso di Haskell, ma non riesci a vedere dove è. Poi senti qualcuno muoversi: per non essere scambiato per un bandito inizi a nasconderti al suo fianco mentre lentamente avanzi verso la porta principale.

Scegli un numero dalla Tabella del Domino e cominci a fare punteggi di Intelligenza e Agilità.

Se il totale è 10 o meno, vai al 270.

Se invece è 11 o più, vai al 190.

I banditi si battono di fianco nell'attentato in cui ottiene la barriera ed accorrono, di corsa verso la parte meridionale della città. Ma non si lasciano sfuggire la possibilità facilmente rappresentata sparati dai loro fucili automatici: seguono la tua fuga. Molti perforano la parte posteriore della jeep, mentre altri passano silenziosi sopra la tua testa. In lontananza appare un edificio in rovina con una entrata aperta e non costruita in murata di macerie. Improvvisamente non senti più

reflettere dei colpi: ti trovi all'interno dell'edificio distrutto e, dopo avere spinto il motore, abbandoni tranquillamente la jeep.

Vai al 148.



La risposta allo spazio è l'odio crescente del bandito. Lascia cadere il coltello e si stringe la fronte in preda a violente convulsioni per poi cadere a terra, preso da una. Gli altri due banditi vengono colti dal panico ed inseguono le armi manate addosso proprio dietro di loro, allontanandosi dal corpo straziato del loro amico.

Vai al 305.

Il tuo colpo perfora squarcia il torace del cecchino e lo scaraventa violentemente a terra. Il nemico ha il secondo colpo con un rancore aumentato in gara nella schiena e muore, tenendo ancora stretta tra le braccia la carabina. Se vuoi tenere questa arma, scopri che contiene 8 colpi da 7,62 mm.

Si avvicina alla finestra e controlla se tutti sanno che la via è libera.

Vai al 129.

Hai deciso di fermarti qui per riposare, così dall'aspettativa e cominci a sentire un fastidioso malessere alla nuca. Devi trovare un posto in cui la macchina sia ben nascosta, ma dal quale anche si possa controllare la strada, se gli Anglosaxi dovessero arrivare durante la notte, devi essere tu a vederli per primo, e anche da lontano, ed organizzare la fuga.

Finalmente trovi un posto adatto: un magazzino con ancora una fabbrica nei pressi del centro città. L'edificio è costruita e quasi completamente oscurata che trova sopra l'entrata antichissima che un tempo questo edificio era il rinomato Lanificio Filareto Paraggio, la spedis in una zona ripartita nella parte posteriore dell'edificio e ti sistemi al primo piano, in un salotto largo da cui si vede perfettamente la superstrada. Devi essere istruito: perdi 3 punti di Resonanza bene (altamente perdi altri 3 punti di Resonanza).

Kate si sente accorta e te e si addormenta tra le braccia, mentre corri con tutte le tue forze di tutto non riesci per controllare la strada. Ma la tua fine viene posticipata: due ore più tardi all'improvviso ti desta una fila di fari che si avvicina manovratamente. Dovrai fuggire!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 0-2, vai al 99

Se invece è 3-9, vai al 218

Il corridoio collega una serie di uffici e di stanze, condotti ad un'ampia scala che prende sotto il pian-

terribile. Scendi tre piani e scopri un enorme ristorante a rotonda che, assieme alla cucina, occupa la maggior parte del sotterraneo. Ti dirigi silenziosamente verso una minuscola stanza che indica una porta d'emergenza. Sta attraversando il ristorante, e il barista del tuo amico ti ricorda che oggi non ha ancora mangiato nulla. Pensi c'è ancora del cibo in scorta nel magazzino delle cucine, e decidi di dare un'occhiata prima di allontanarti dall'edificio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sostituisce al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al 189

Se invece è 12 o più, vai al 233

Kate ti stringe al petto, mentre scendi nella profondità delle grotte di Sonora, accompagnata dagli Underground. Il percorso è improvvisamente una dopo l'altra si susseguono meravigliose caverne ricamate da fiumi e ruscelli sotterranei nel corso di milioni d'anni. Il gruppo si ferma spesso in punti di osservazione strategici, completamente nascosti agli occhi di un eventuale nemico. Quella che sono arrivati di notte, luce e buio, si formano in queste nascondigli e restano indietro. Capisci subito che la loro missione è quella di arrivare a fondo in questo posto misterico: tra queste rovine la conoscenza del terreno è più importante che non il possesso di armi da fuoco.

L'arrivo dei banditi viene annunciato dall'eco degli spari. Ti fermi ad ascoltare e Kate ti rammenta che ad un gruppo di cialtroni, mentre tre Underground si avvicinano da sotto e si sostengono sul bordo di una stretta

gola. Per alcuni istantaneamente mette gli sport e le usi del fieno rimbalzano lungo le strette curve, e improvvisamente all'imboccatura della gola si affacciano due Angelinos che si dirigono velocemente verso il tuo nascondiglio. Gli Underground cominciano lanciare una estrema pressione la loro pietra, frantumando il crano ad un bandito. Ma il tuo compare non ha intenzione di lasciar perdere, risponde all'attacco con una mandata raffica della sua arma automatica.

Se possiedi un'arma da fuoco a voce scelta, vai al 44.

Se invece non ne possiedi oppure hai finito munizioni, vai al 302.

## 9

Alla tua sinistra vedi una porta aperta che conduce agli spogliatoi, senti velocemente per evitare che i due guardi ti scoprano. Hai già in mano la prima regola da memorizzare: a quattro secondi dopo il disaccanto della sedia. Controllo di nuovo la posizione delle guardie e con un gesto veloce togli la sedia lanci la prima.

L'esplosione è devastante, e anche se la trovi in un' stanza ripiena, e lontano lo spostamento d'aria ti costringe a terra senza fiato. Afferra un avvisaglorioso e riprendi la borsa col il caso del fieno oscillante, cominci a saltare le scale dopo avere scavalcato con vertice dei tuoi nemici. Ma la porta della sala crasi per aprirsi!

Vai al 268

## 10

Charles Farma è la punta come il primo bandito, che sta correndo a tag tag tra i macai ai bordi dell'aria da servizio. Si trova a pochi metri quando prendi il galoppo il prossimo lo colpisce in pieno scaraventandolo a terra. Il suo compagno corre per qualche istante, ma decide di scappare dal suo nascondiglio per vendicare il suo amico. Orlando selvaggio grembo si mette a correre e si prepara a sparare con il suo coltello stiva.

Se possiedi munizioni sufficienti a voce sparare ancora, vai al 176.

Se invece non possiedi munizioni per sparare una seconda volta oppure decidi di non sparare, vai al 302.



## 11

Kate si dirige verso la moto e si impadronisce del assetto. I banditi non sanno come reagire: la vista del loro capo morire li ha lasciati in uno stato di confusione. Devi sfruttare questo momento di indecisione per cambiare la ruota!

Comincia la ripulitura sulla la macchina con Kate e ti allontani a tutta velocità dritta verso la superstrada. Nella sporcata retroscena vedi gli esploratori Angelinos sopprimere il loro capo vicino al South Coast Freeway.

Vai al 349.



Per tre istantaneità non rimane seduto ad osservare con il binocollo ogni minimo movimento dei due banditi. Il caldo è insopportabile e deve bere una tazza d'acqua altrimenti perde il punto di Resistenza. Quando hanno finito di mangiare i due si mettono a ripulire i resti di una tazza. Cominciò a temere che non abbia mai avuto interazione di allontanarsi dal ponte? In preavvisamento un altro bandito in moto compaie all'argine dall'altra parte del fiume. Si avvicina a lui, compagne e si ferma a confabulare con loro. Dopo alcune minuti tutti tornano sulle loro tane e si allontanano velocemente verso sud.

Via libere? Sali in macchina e ti dirigi verso l'auto-cassera del ponte: poco lontano attraversi i resti del la ancora ancora.

Si trova finalmente per controllare l'accompagnamento via al 111.

Se invece decidi di attraversare il ponte e tornare in verso San Angelo, vai al 113.

Aspetti che Haskell si allontani in un veicolo che con lungo il fianco del bar, si avvicina alla porta principale e ti affacci. Sparpagliati una volta in sono pale da più spicchi, e a qualche centinaio di metri si ripulivano. Se il locale ha ospitato un folto gruppo di banditi fin a non molto tempo fa.

Improvvisamente il silenzio imperturbato viene rotto dal rumore di venti motori. Proveniva dalla parte posteriore dell'edificio: sei aerei che Haskell non de-

gnare lontano. Temo che da impegnato in un combattimento, quindi entrò nel bar e lo chiamò.

Scegliam numero dalla Tabella del Destino secondo la tua paragrafo di Intelligenza ed Agilità.

Se il totale è 12 o meno, vai al 270.

Se invece è 13 o più, vai al 190.

Mentre sfonda la barriera e si allontana a tutta velocità una raffica inordinata di mitra spara a fianco e la parte posteriore della jeep. Sente già una ventata di moto fuori dalle strettoie rettilinee e qualche due generali perforano il sedili. L'esplosione provoca una scossa che fa esplodere il combattimento, e in una frazione di secondo il veicolo si trasforma in una sfera di fuoco. Perde il controllo della jeep ed entra a sbattere parzialmente. Dopo una folle corsa via a saltellare contro un muro diroccato, l'ultimo ricordo è un bagliore accecante che ti avvolge pochi istanti prima di spegnersi nelle tenebre eterne.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a San Angelo.

Se in ottima posizione sulle gradinate superiori osservi verso il fianco i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, mentre oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angeli ha proposto a quella dei Leoni di far gareggiare i rispettivi quattro migliori uomini in una corsa super-

cedevano. Lo studio si accende un vecchio film ambientato nell'antica Roma che lui vede quando era ragazzo. La gara di oggi vuole essere una sfida anche solo per insegnare l'alfabeto tra i bambini, ma è proprio l'arrivo delle bande senza a lui pare che la competizione sarà condotta senza esclusioni di colpi.

Davanti a te vede la sala oscura, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di nuovo che attira la sua attenzione: la porta d'accesso alla sala è presidiata da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesce a distinguere cinque persone: quattro bambini ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Si ripete a vedere bene il suo volto, ma un bacio si costringe a dire che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al 346.

## 16

I proiettili schiacciati rimbalzano sulla carrozzeria del Chevrolet passando a pochi centimetri dal suo corpo. Con un movimento veloce raggiunge il conducente mentre Kate si lancia al mito: riesce ad allontanarlo, volo, ma mentre sta cercando ritrovandosi con la cui dell'occhio il profilo di un uomo rimbalza sulla sua destra. Ha in mano una pistola, ed evidentemente suo bersaglio sei tu!

"Fu come ti hanno detto, amico, se non vuoi more presto" si origina con voce decisa. Con riluttanza lascia cadere il suo G-12.

"Non ti fa bene nasconderti lì, bellicoso?" esclama voce dalla cassa. Dopo una pausa di silenzio Kate esclamando dall'alto e si avvicina a te.

L'uomo con la pistola è alto e ben piazzato, indossa un giaccone militare di servizio e ha i capelli brufoli tagliati a spazzola. Il suo sguardo è puntato da un paio di occhiali da sole. Si avvicina a lunghe passi mantenendo la pistola puntata contro di te. Improvvisamente si ferma vicino alla cassa, altri due uomini discendono dal nulla, uno impugna una carabina mentre l'altro ha un fucile a canna mobile.

"Non sembrano affatto dei bambini, capo" borbotta quello con la carabina.

"Basta" lo interrompe Kate. "Stanno scappando da una banda di desperados!"

L'uomo in uniforme si girò il collo con aria divertita. E poi si girò per parlare con gli altri due. Solo allora si accorge dei gradi da sergente un po' sbiaditi, e delle uniformi colorate cucite sulla manica. Hanno qualcosa di familiare! Ricorda subito lo stemma della Legione dei Difesa Mantiola. Dopo alcuni minuti il sergente si gira e con tono amichevole ti apostrofa: "Penso che dovresti raccontarci la nostra storia".

Vai al 321.

## 17

Mad Dog Michigai ormai è pronto a sparare per uccidere, quando ad un tratto un'ondata di flacche e urli riempie lo studio. Rocky Rott, il motociclista favorito degli Angelinas, ha tagliato il traguardo e il suo grido di vittoria ha finalmente disarmato Mad Dog. Il proiettile colpisce il corpo senza vita di Michigai. Mike che si trova in quei posti. In piedi ad una violenta crisi di

calchia Mad Dog cerca di sparare ancora una volta, e la pistola si inceppa. Grazie fuori da ad avere di colpo mandata addosso la pistola, ora riesce a sollevarla facilmente a terra, comunque l'arma si sta contro-spalla e perdi 3 punti di Resistenza.

Quando ti malto ti accorgi che Mad Dog sta parlando a un microfono: adesso impugna un'altra pistola e la tiene puntata contro la testa. Sei per sparare, ma frattempo Kate gli si è avvicinata silenziosamente di spalle: avanza premendo con una spallina da legno le mani e con un colpo deciso glielo toglie da una. Mad Dog ricomincia al solito squartato?

Vai al 45.



18

Il bandito ti ammazza vicino quando decidi di tornare scatto dal tuo nascondiglio e premere il grilletto, prendendo la coltellata: al fianco sfortunatamente terra: in preda al dolore, stacco causato dalle ferite, hai tentato di correre per alcuni secondi ma dopo breve tempo resti immobile. Dalla tua bocca esce una bava rossastra: è morto?

Kate ti avvicina ed inizia a frangere nelle tueche della tua mano tutto ciò che può scriverla, la pistola, le munizioni e la bombetta, lasciandoti tutto il resto dell'equipaggiamento.

Il numero di cibo

Sufficiente per 1 unità di pronto soccorso

Costo: 100000

Prezzo

Prezzo

Se vuoi sapere qualche oggetto ricorda di modificare il Registro d'Azioni.

Quando avete finito decidi di riprovare il sistema della cucina e di tentare un'operazione.

Vai al 448.

19

Il potente colpisce il bandito e lo distrugge del tutto. Resti a seguire l'azione senza sullo spettacolo: non tornano: il cadavere viene scaraventato sull'asfalto e rociando pericolosamente scappano in un groviglio di sangue sul ciglio della strada, mentre la moto continua la sua folle corsa per qualche minuto finché non va a sbattere esplodendo con un forte squartato.

Ha percorso quasi un miglio quando incontra la discesa per l'autostrada RT: la subisce in discesa ed è dopo pochi metri intravedi all'incrocio una casa. Continuando velocemente la corsa stradale: la stai arrivando alla periferia di Sterling City.

Vai al 190.



(Fig. 1) Gli Marescialli si sta presentando contro una bandotta?

### 28 (Fig. 1)

Il corveglio sta attraversando la rovine, sbiancasi dal sole della città di Allamano ad una velocità spaventosa, e tra pochi minuti dovrà attraversare un passo. Ha la fronte maledita di vedere: la sinistra cima della montagna Montain emerge in mezzo al fumo dei cratere costantemente che si stanno colpendo nelle sue pendici. I corpi dei Marescialli e dei Marescialli sono giacconi lungo il ciglio dell'autostrada, in mezzo al rumore della loro morte e dei camion carichi di persone morte. Gruppi di banditi sono inghiottiti in disperati combattimenti corpo a corpo, mentre altri sparano all'impazzita stando al riparo dentro buche scavate con le mani nel terreno.

L'arrivo del corveglio fa suscitare il combattimento: molti banditi si gettano e puntano le armi contro i nostri veicoli sparando lunghe raffiche che squarciano le tuniche dei veicoli. In testa il vostro carro attento sta percorrendo una curva oltre la quale si intravede un boschetto in ginecchio sul ciglio della strada, con un fascio appoggiato sulla spalla. Sta prendendo di mira il carro attento, ma una raffica sparata da un Maresciallo lo obbliga a cercare riparo dietro uno sperone di roccia. Quando riappare sul bordo dell'autostrada nel suo mezzo non c'è più il carro attento, bensì la sua spudori!

Un modo per salvarsi in più in questa situazione è cercare di allontanarsi il più velocemente possibile!

Segui un numero dalla Tabella del Destino e scorrendo la tua pariglia di Guada ed Intelligenza.

Se il totale è 30 o meno, vai al 162

Se il totale è 31-35, vai al 326

Se invece è 36 o più, vai al 185

Il bandito sfoderò il suo coltello e con un colpo preso dell'incasso cercò di colpire alla gola. Il reo con agilità il suo attacco, ma prima che riuscì a pervenire al suo aglio c'era un macabro pugno allo stomaco. La preda violenta fece l'inversano e si pigiò in due, ma si ripeté di rebato e si lanciò spontaneamente all'attacco prendendo la mano nel disperato tentativo di afferrarla alla gola.

### Harley Doe

Combattività 10

Resistenza 26

Il potente pugno allo stomaco ha indebolito il fu avversario: guastato da 2 punti la sua Combattività durante i primi due scontri.

Se vuoi il combattimento, vai al 106

Nasconde sotto un mazzo di vecchi documenti sempre una scatola chiusa ad un lucchetto. Con un paio di violenti colpi riesce ad aprirla: trovi una scatola altrettanto chiusa, contenente una scatola di sigarette. Non te ne hai assolutamente bisogno, ma sei che puoi accontentare delle persone disposte a scambiare col tuo combattibile per di averle.

Se vuoi conservare una scatola di sigarette, ricorda e riprova la nel tuo Regno d'Assone: una scatola non può uno spazio nello zaino.

Non c'è altro di interessante da portare via: decidi e allontanarti dal deposito per incornare verso la tua casa.

Vai al 206

I macabbi predatori si afforano per pochi continenti: devi buttarti a terra nel caso che il coacchio inevitabile decida di sparare ancora. Improvvisamente senti un rumore improvviso: qualcuno si sta muovendo rapidamente in cucina, e appena pensi che sia abbastanza vicino alla Porta e apri una raffica contro la porta. Un altro strano colpo colpisce nella cucina e senti il corpo scivolare di un corpo che cade pesantemente sul pavimento, ricacciando con sé oggetti di cristallo e vasellame.

Ti rialzi e ti avvicini alla porta: oltre la soglia vedi il cadavere di un bandito, probabilmente appartenente alla banda degli Angolinos e giacere dello stomaco dipinto sulla schiena del suo giubbotto di pelle. Al tuo fianco trovi le armi ed il suo equipaggiamento: un mitra caricato con 10 colpi di 9 mm ed un pesante mazo-

Sega flessibile

Grasso

Borraccia (contiene 3 tazze d'acqua)

Coperta piccola

Bande, collantidici e antistracci sufficienti per 3 usi di primo soccorso

Coltello (2)

Dopo avere frugato nello zaino dell'avversario scopri la cucina e trovi parecchi oggetti interessanti:

Coltello da macellaio (3)

Coltello seghetato (2)

Cibo in scatola sufficiente per 3 posti

Ricorda che se vuoi avere qualche oggetto devi modificare il Regno d'Assone.



fig. 2) Della palermita con un uomo dell'aspido schegge.

Prima di allontanarsi dalla camera nasconde il mistero del bandito in un ripostiglio vuoto. Esce da un'uscita d'emergenza e sale velocemente una rampa di scale, da cui sbocca in un vicolo antedondante sul retro dell'edificio.

Vai al 268.

## 24/fig. 21

Il sentiero conduce verso un gruppo di baracche di legno e di cuccie demitiche, apparentemente di costruzione abbastanza recente. Non molto lontano nasconde l'entrata di una grotta protetta da una macchia, e arriva all'apertura di questo muro di legno vede un intero gruppo di uomini, donne e bambini. Sono tutti vestiti di pelle, e loro volti ed i loro capelli sono tutti con colori vivaci. Appena li vedono arrivano a danno alla fuga e si nascondono dietro alle staccionate.

Ferma la spada, perché da qualche minuto senti una cosa odore non. Conosci la carovana e scopri che la baracca era uscente dal terribile crivellato che colpa. Qualcuno tentava di ripararlo sarebbe inutile? Il conto delle cose dei suoi integratori si era avvicinato massicciamente, e Kate cerca di convincere che sarebbe meglio abbandonare l'aria e nascondersi con gli altri dietro quella macchia palizzata. Alla fine un'accordo anche tu e correte verso la palizzata, ma ti mancano pochi passi per metterla in salvo quando un uomo sbuca dal nulla e ti blocca il passaggio. Ha un arco in una mano, con la freccia incrociata, e quella volta il bersaglio sei tu!

Segui un numero della Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-3, vai al 166

Se è 4-6, vai al 148

Se invece è 7-9, vai al 287

## 25

Un'estremità della pesante catena ti colpisce alla mano e alla spalla, lanciandoti un livello dolentone: perché punti di Resistenza...

Tramutato dalla violenza del colpo cade pesantemente nel fiume, e anch'ora di affogare se il gesto assai bonde dell'acqua molinare non fa frotte risonare.

Vai al 166

## 26

Prendi il grilletto ed ammansatamente ti ripeti dietro pensieri di acciaio costrutto della spola. La prossima alla tua reazione ti salva dai proiettili spinti di Mavroch: monarca, eccitato dalla rabbia e dal dolore lancinante catarrale della ferita che gli ha provocato.

La sala dei suoi amici stanno arrivando, ma devi di concentrarti: devi assolutamente far partire la spola! Questa volta la fortuna è dalla tua parte: invece di pensare a ricolmare il pedale dell'acceleratore ti lascia andare appena prima la chiave. Fancos! Il pedale secondo ti allontani a tutta velocità dal Mavroch infatuato, diretto verso le luci del convoglio di brillanti all'occasione. Alcune raffiche sparate e cessano ti stabilizza sopra la testa, con un poco tempo raggiungi il poliziano ormai lontano dalla portata dell'arma somatica.

Vai al 113

## 27

Conchi la pistola e corri con la maggiore precisione possibile contro il primo bandito che vedi correre tra le rovine. Si trova ad un paio di metri dalla tua postazione quando premi il grilletto: lo spara lo colpisce in pieno scavandogli il petto. Il tuo amico ha un suono di esultanza, ma sa bene che la migliore difesa di l'attacco: infatti è correndo urlando nella speranza con un mitra appoggiato al fianco, pronto a sparare.

Se hai abbastanza munizioni e vuoi sparare ancora, vai al 176

Se invece non ne hai oppure discoli di non sparare, vai al 212

## 28

Con corsa di statura via dal braccio il cane inferocito ma l'unico modo obliquo per farlo è un colpo alla testa! I cani e i fidi si hanno lasciato la maniera del gabbione e ti hanno guastato il braccio (prende 2 punti di Resistenza), ma fortunatamente il cane non era offeso dalla rabbia.

Riprendi velocemente il controllo della spola e ti dirigi verso il posto di Chironov.

Vai al 224

## 29

Si sveglia poco dopo l'alba, con il collo mollemente dopo che era stato per l'attesa notturna silenziosa scomodissima. In questo parcheggio interrato filza poliziana lora, ma ti è sufficiente per esaminare il posto con una veloce occhiata e capire che un solo g - invece controllato l'espugnamento ti allontani

dalla spider e risali in superficie. Devi memorizzare quattro luoghi prima di mettersi a cercare il quarto generale degli Angolani, in centro.

La tua portiera è ancora sopportabile, e fortunatamente non accendi nessuno mentre attraversi guardingo via domestica della città. Un'ora più tardi raggiungi parte meridionale del piano parzialmente e ti fermi a osservare gli addetti alla sorveglianza. È un gruppo omogeneo di criminali provvisti di ogni tipo di armi. La maggior parte delle quali sembrano vecchie e usate giuste. L'unica cosa che li identifica come membri della banda degli Angolani è lo stemma a cuoio sul petto che loro proibisce un teschio di bar da battaglia come?

Dopo avere studiato attentamente per più di un'ora, sistemi dell'area e la contastile, decidi che il più ragionevole per entrare nel quartiere generale è in prima un tempo addosso ad uffici, che è stato inglobato e stato. Anche se le porte sono state sprangate al top è rovinato e macio, e non dovrebbe essere difficile forzare i cardati delle porte. Aspetti pazientemente un momento adatto per uscire dal nascondiglio e metti a correre lungo il viale in gonfio di macerie, verso porta principale dell'edificio.

Via al 100.

30

Comunque via tutto che hai individuato qualcuno sospetto sulle montagne verso sud. Per ora la spider aspetta che il convoglio ti raggiunga. C'è un uomo lì in un'auto di corsa per vedere la novità. Gli indichi il posto dove hai visto il bagliore internazionale, e con il suo potente binocolo controlla l'incursione.

Qualcuno cosa te affida tutto se n'è già andata, Mark? esclama il tuo amico. "Se era un esploratore si sono imbarcati, prima che riesca a riunire un po' di gente per organizzare un regno".

Entravi ad osservare l'orizzonte mentre procedi lungo l'autostrada, da un momento all'altro la spingi di nuovo indietro di sorpresa dai banditi, ma fortunatamente la tua auto non alza che polvere infedele. Gli edifici e le case di Van Horn si delineano all'orizzonte, anche se la città sembra disatta decadi di non vedere realmente. Hai fermato il convoglio ad un angolo della città e, abbandonata la spider, ti incammini verso il servizio Hancock verso il cancello per controllare se tutto è tranquillo.

Giocisti distratti sono immediatamente addestrati: cattivi luogo. Il tuo principale guardiano ti gira, ma non nulla di nuovo. Raggiungi il cancello e vicino all'entrata di un bar vedi una mano sul parabrezza è dietro lo stemma dell'asso di picche, il simbolo della banda dei Mavericks. Decidi di entrare nel bar: non sarebbe male riuscire a catturare il proprietario della casa per interrogarlo. Hancock suggerisce che uno di voi due entri dalla porta posteriore.

Se vuoi entrare dalla porta posteriore, via al 121.

Se invece preferisci entrare nel bar dalla porta principale, via al 12.

31

Se deliri street ti scompare, il cancello mostra un rapido caldo e dolcissimo ti riempie la bocca. Un leggero torpore si approssima delle tue membra e non accorgi che lentamente stai pendendo e senti l'altissima che vedi prima che una pesante bottiglia ti



svelga per sempre il cuore della carabina poco  
contro la tua fronte

La tua pericolosa assistente sembra trapiantarsi  
a Bhopal



33

Posati a fondo il pollice del dito e senti bruciare  
verso destra, facendo sbalzare la spola per prima  
volta. Lo stridore dei freni e la velocità della  
macchina spaventano il bandito, che scende l'arma  
disparato: tentativo di fermare. Fortunatamente non  
potevate tu colpire! Terrorizzato cerca di riprendere  
l'anima, ma prima che riesca a sparare di nuovo  
trovogli con la parte posteriore della spola e la  
dell'esplosione scurevanti oltre il perimetro del po-

Il tuo amico è riuscito ad arrivare la moto e in di  
fuga, ha sicuramente successo di arrivare al di  
Michigan della sua presenza in questa zona, que-  
devi assolutamente fermarlo! Le suega restituito  
perché scossa e quando arriva in cima lo vedi  
giri a folle velocità verso la superstrada 87

Se vuoi sparare al bandito durante l'esplosione  
vai al 327

Se invece decidi di spararlo e farlo cadere, va-  
199.

33

Ferma la spola ed ancora la piccola città di Chavacal  
avanza in potenza lenta del tuo basco

"Vedi a vedere che un grande come quella polvere?"  
chiede Kate preoccupata

"Sembra un combattimento tra coyote!" risponde man-  
te nota a fuoco l'immagine

"Eia, Mark?" ti interrompe dandosi una strizzata alla  
macca del grubotto "Non è quella la polvere di cui  
parlo parlando?"

Alzassi il basco e ti volta a guardare il punto  
infero della tua arma: una nuvola di polvere si sta  
svuotando velocemente, e non hai ancora bisogno  
del basco per capire di cosa si tratta! Un grappo di  
banditi è appena uscito da San Angelo e si sta dirigendo  
a velocità spaventosa verso di voi.

"Il terrore scotta, Mark! Andiamocene!" esclama Kate  
terrore

"Primo proprio che ti abbia ragione!" risponde girando  
la chiave d'accensione

Vai al 310

34

Senza alla tua velocità ed agilità ti sei salvato dalle  
fiamme. Anche se il grubotto è ancora del fumo, e  
non puoi vederlo bruciare, senti a terra fuori  
della biblioteca senza riportare alcuna prova

Vai al 108

Urlando per fare coraggio apre la porta ed entra in cucina con l'arma carica pronta a sparare. Alla sua sinistra percepisce un movimento sospeso e lo vede velocemente. Un bandito sta cercando di aprire il cassello metallico con un coltello da mascelle, quando lo vede ignora gli esiti della manovra.

"Se fossi tu te lo malterei!" gli urla con voce rauca e furiosa.

"Se fossi tu io me lo datti a pambò!" urla mentre prepara a lanciairlo contro.

Non gli lascia il tempo di muoversi, prima di grillerlo colpisce alla testa accendendolo all'istante. L'uomo sparisce violentamente a terra, e dopo alcuni secondi si avvicina al cadavere per frugargli nelle tasche.

Via al 326.

Il bandito muore in due piedi stendendo spavento intorno. Kati si avvicina guardandogli col mirino a frugare nelle tasche. Tira nel suo corno un mitra, una carabina e una bombaccia, ma si offre il nulla.

1 rasoio da 600.

Sulfamidici sufficienti per 1 unità di pronto soccorso.

Coltello a scatto (2).

Banale.

Banale.

Se vuoi avere qualche oggetto inonda di mandare il tuo Regino d'Azione.

Appena ha finito di guardare la gara riprendendo la posta e ritornare in superficie.

Via al 348.



La causa dello strano prurito era dunque quel dannato ragno peloso: con una mano carichi di basterlo per non via Kati si afferra per il polso. "Non farlo!" urla spaventato. "È una tarantola!"

Segui un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-6, via al 382.

Se invece è 7-9, via al 389.

Sti al fondo di dietro il sedile: è tutto e la scena è disastrosa? Il bandito capisce subito le tue intenzioni: appena ti vede appoggiare la cassa della macchina corre sulla portiera destra bruscamente a sinistra e si dirige a gran velocità verso la superstrada. Il viaggiatore si riprende, per sé sorridendo: sta cercando di es-

arriverà a sparire con la mano destra in una posizione particolarmente scomoda.

Somma i tuoi punteggi di Guida e MIRA. Decidi quale colpo vuoi sparare (semplice, unico, massiccio, quattro) secondo il numero di colpi al precedente totale.

Se il totale è 5 o meno, vai al 348.

Se invece è 6 o più, vai al 39.



39

Ti stai avvicinando al baratro a velocità imperiosa, e ad un tratto, quasi senza accorgertene, precipiti nel vuoto rimbombando di roccia in roccia. Sei avvolto da un'oscurità che si intensifica improvvisamente in un caos totale insopportabile, quando il serbatoio esplode trasformando la tua speder in una palla fuoco.

La tua pericolosa missione termina tragicamente in un piedi della Staghope Mountain.

40

Eccoti nel cimitero, prendi la mano a spari contro la gente che si muove sul lato sinistro della sala. Prendi il grilletto e vedi la tua vittima cadere riversa a terra. Non hai un attimo da perdere, devi sfrecciare anche il tuo compagno se viene ancora verso da questo posto? Ti già da dentro e cerchi di puntare l'arma verso di lui, ma c'è qualcosa che non sai di trovi la causa del manto, insomma puntata contro il naso!

Scegli un numero dalla Tabella del Domino e sommati il tuo punteggio di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al 293.

Se invece è 19 o più, vai al 197.

41

Non resti ad identificarti, ma ad occhio nudo che non circa un 400 sarebbe disteso se ti non voglia a scostarsi con un gruppo di uomini esenti? Devi scattare subito alla base per cominciare la notizia.

La situazione è veramente allarmante: una banda di manticheisti comunisti sta arrivando da nord, un gruppo di Manticheisti sta attraversando il confine americano, ed un gruppo di Manticheisti sta organizzando un intervento ad ovest. La possibilità di raggiungere El Paso non è salvi si riducono notevolmente. Ma non c'è tempo per discutere i particolari e decidere di seguire il piano originale: rimanere sull'autostrada locale attraversando 10 e raggiungere El Paso da sud. Il di viaggio più diretto e veloce anche se esiste la minaccia di un'imboscata da parte dei Manticheisti.

Vai al 199.

Per altra saccata, mentre poco accorto al fine dell'esplosione, vanti accorto da una pioggia di cu ed acqua, ma ben posto in lontananza meriti ad un vedere l'altra spalla. La grande costanza è su pure fatto sicuro, ma fortunatamente nessuno col per la tua vita.

Raggiungi qualcuno l'altra via ed inizi a ride l'acqua per raggiungere la superassale nella spallata respingono via raffica e banchi che si sofferma lungo il Sordo Conchio River per un'altra tua fuga.

Vai al 349.



Prima aggrappando l'acceleratore e giri la chiav d'accensione ma il motore non parte! Improvvisamente una pallottola perfora la portiera alla tua destra, un'altra risulterà contro la luniera d'avviso che poggia la parte posteriore del tuo sedile. Imprevedibile la situazione, perché tu sei così com'è che i

esperto tentativi di avviare la spalla non hanno fatto altro che ingolfare il motore ancora di più!

Poco manovrato si stacca arruolando da tutte le direzioni, accompagnato da velle selvaggio, impugna un'arma e la volta poi affronta a loro in avanti, con la neve improvvisamente davanti gli occhi attenti da un Maverick! Strappa una Sigath & Wesson modello 459 e lo fa sia puntando un fucile. Non ha un istante da perdere! Prima ancora che il bandito tenti a passare si spara prima il grillo.

Scappa un numero dalla Tabella del Destino e ricomincia la tua perseguita di Mian ed Agatha.

Se il totale è il o meno, vai al 325

Se il totale è 9-12, vai al 258

Se invece è 13 o più, vai al 36



Ecco scopre che fortunatamente possiedi una fila di ombre nella cassata del primo soccorso. La apre e si versa il nero in bocca: il gusto è rivelante, ma tu fa per anche un po' d'acqua. Ricorda di cancellare la nota-debito soccorso-dal tuo Registro di A nona.

Il tuo mitra in circolazione molto lentamente, ma prima a neutralizzare il mortale veleno: perdi 2 punti di resistenza.

Vai al 291



*Fig. 10 Kate fugge via sotto una pioggia di piombo.*

Come sono Kate e le stinche immediatamente tra le braccia. "Non speravo più di rivederti!" esclama, dopo averci dato un lungo bacio: il suo volto è pervaso e bagnato dalle lacrime. "Ma avveniva tutto ciò che mi occorre!"

Da sinistra, rumore di porte: vi avvertite che qualcuno sta arrivando: prima di cadere, avvertite Mad Dog che riesce a parlare via radio con i suoi uomini, e li ha avvertiti della sua presenza all'interno della sala operativa. In questo momento il corridoio brulica dei migliori uomini del suo servizio di sicurezza!

"Qualcuno, presto!" esclama Kate, cercando tutta l'uscita d'emergenza. La segue, ma prima ripiega silenziosamente la carta geografica che i due banditi avevano studiato prima della sua traversata. (Annosa la Carta di Mad Dog a meglio: del suo Reggimento Annosa, dopo averla infilata in una tasca interna del giaccone, non occupa spazio nello zaino.)

Così da raggiungere Kate, off al via, entrambi della guerra di resistenza, ma una raffica di mitra marmitta come la scintilla a pochi centimetri dai loro piedi: il primo bandito è entrato nella sala. In pochi minuti vi avrete un mezzo ad un terreno di fuoco, e fuggire senza veramente un'impetuosa arida!

Insieme a suoi protetti di Agilisti e Resistenza

Se il totale è 14 o meno, vai al 163

Se invece è 15 o più, vai al 185

Ti trovi a pochi metri dalle cattedre di Rosanna, il sole sta tramontando, e il caldo insopportabile del giorno

il trattore su una piacevole brezza umida. Non lo senti decano se fermati in città, per consultarlo la settimana, quando un gruppo di banditi ti porta via dal caffè?

Il parco ti prende alla gola, devi assolutamente rivarti su nascondiglio se vuoi vivere vivo da quei maledetti cani! Alla tua sinistra c'è un enorme cane terrore, a destra c'è un piccolo cane pastore di rottweil, devi decidere subito se non vuoi versare sangue!

Se vuoi nasconderti nel cancello, vai al 165  
Se invece ti nascondi nel parcheggio, vai al 254



47

Prendi rapidamente l'elicottero dallo stivo e rompi sapili. Devi fuggire, perché la fiamma si sta spegnendo, bruciando le maniche del giubbotto. Pisci l'urina verso le scale, in fiamme e premi il pulsante volante per far saltare via la pedana del secondo piano, quelli che bastano per fuggire, corsa della fabbrica ormai devastata dalle fiamme.

Vai al 196

48

Se riesci a sfuggire e a ritirarti in qualche luogo sicuro, ma dopo una accurata esplorazione scopri un deposito di armi nel seminterrato di un ristorante vicino all'ufficio. Riusci a trovare alcune armi di particolare importanza.

Cancello-entrata laica

Accensione

Trocheta

Stazione di mare

Se vuoi utilizzare qualche oggetto nello stivo ricorda di modificare il tuo Registro d'Armi.

Non c'è alcun aiuto di intervento da portare via e pochi decadi di riprendere il viaggio verso San Angelo.

Vai al 230



49

La detenzione della tua cantina viene seguita dall'arrivo improvviso del bandito: al momento gli ha sparato il ventre e si conficca nel muro alle sue spalle. La guardia lascia cadere il coltello e si nasconde dietro la linea armata al suolo pieno di vite. Terrorizzato la sua due banditi impegnano le armi e si allontanano velocemente dal cadavere del loro amico.

Vai al 305

Il Sergente Hadrell non vede l'ora di parlare con loro e compagina a El Paso, e dà subito la parola d'ordine: *Fabrizio Quattro Zeri!* Dopo alcuni secondi riceve la conferma della parola d'ordine ed il prete del Paso va comunque le stesse novità riguardo al servizio carcerario. Cosa parte della città e l'arresto un ministro dei Mexicano guidati da superagente del C.A.G.S. Vi avvertano che Fabrizio è una delle principali basi dei Mexicano e che l'Arma armata della città è bloccata da una barriera. Vi chiedono rimanere in contatto subito dopo che sarete rilasciato, avvertendo Fabrizio. E dal loro con cui lo chiedono prevedi che l'arresto non deve essere affatto facile.

Vai al 78

Ti alleanza volutamente e continua ad osservare, sono ufficiali nello spogliatoio rinnovatore: il baso un gaso raggiungendo la comunità della polizia la prevenzione la costruzione civile e la nuova stanza si insedia tra le mani di braccio arresto scaraventato, ora il guastacassa che sembra presentandosi in modo alla sorveglianza. La ricerca lo ha trascritto, e ora la forza di calcolo voluto per evitare che la scena prende subito.

Non può essere sopravvissuto ad un simile atto, quest'ora da più avanti la superstrada e comini il viaggio verso San Angelo. Dopo alcuni minuti, viaggio prevede all'orizzonte una città, un volo controllato alla estrema sinistra ti conferma che quel Sterling City.

Vai al 100

La velocità si apre con un istinto metodico ed il profumo acido della benzina ti solletica le narici. Un misuratore indica che il serbatoio contiene 125 galloni di benzina senza piombo, una quantità di gasa lunga superiore alle tue esigenze. Quando gli altri vengono a vedere la tua opera ti fanno un sacco di complimenti.

Dopo aver riempito il serbatoio della spider, intanto la fucile distruggi il carburante che resta per impedire che cada nelle mani dei banditi di Mad Dog Highway. Con lo sguardo fisso all'interruttore della sterzone di servizio in fiamme, riflessa nello specchietto retrovisore, riparti subito verso eventi lungo l'autostrada 94, diretta verso il punto d'incontro con il convoglio.

Vai al 100

Controlla che la camera sia disinnescata, trattieni il dito e ti prepari a fare la mossa decisiva.

Se sei una pistola, vai al 66

Se sei un mulo, vai al 121

Se sei un facile prete, vai al 81

Se sei una cara benzina, vai al 98

Ma calcolate male la velocità, e devi frenare per non sfrecciare contro il parapetto dell'autostrada. Conchiuderai lentamente di recuperare il controllo della spider con un'attesa di preziosi squarci al cofano e quando ti liberasti il parabrezza. Una pallottola ti ferisce alla

apolla e si confonde nell'insolentanza del sole? però  
punti di Resistenza.

Riesci a sentire e sopportare i dolori lancinanti causati  
dalla Senna, ma con uno sforzo immenso la macchina  
sostreggia e accelera verso il ponte.

Vai al 178.

## 88

Quando finalmente riprendi i sensi la testa ricade  
però il punto di Resistenza. Fortunatamente non lo  
reportano illeso e tanto gravi e lentamente ricopri  
le ferite. Adesso però devi assolutamente trovare il  
modo per uscire da qui!

Scopri una botola di servizio sul soffitto dell'ascensore:  
re la serratura cede facilmente e tu cadi con chiavi  
all'interno della cabina. Poiché manca l'elettricità  
porta non si apre: premendo i pulsanti, ma per fortuna  
c'è un dispositivo di emergenza sul pavimento  
che ti permette di aprire manualmente.

Ti trovi in un enorme ristorante, che occupa gran parte  
del sotterraneo. In lontananza vedi un piccolo stand  
che contraddistingue un'uscita di emergenza: porta d'  
emergenza nella cucina, e questo è la verità in sé  
che oggi non hai mangiato niente. Forse ridici a te  
stesso qualche confusione da cibo in scatola da qualche  
posto!

Scegli un numero della Tabella del Destino e comincio  
il tuo panteggo di intelligenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al 129.

Se invece è 12 o più, vai al 133.

## 89

E puoi accorgerti quando raggiungi l'autostrada  
Intende! H! il sole è diventato implacabile, ma non  
puoi nell'incertezza nemmeno correre perché hai deciso  
di lasciare la velocità a 25 miglia all'ora per non  
sprecare carburante.

Speri di trovare un po' di benzina a Ocala, la prima  
città che si incontra su questo tratto di strada, ma  
quando arrivi scopri che la città è completamente  
devastata. Tutto ciò che rimane è un enorme cumulo di  
polvere e macerie. Ti fermi in tutto lo città lungo il  
pavimento, nella via a speranza di riempire il serbatoio,  
ma non sembra essere stato distrutto e si accieglia  
di tempo. Il caldo è insopportabile e devi necessa-  
riamente bere 3 razioni d'acqua altrimenti perdi il punto  
di Resistenza.

Solo verso sera raggiungerai Bokersfield. Siete stanchi  
e quasi disidratati, ma lo stato della città vi fa sperare  
di trovare qualcosa di interessante. La città è divisa in  
due dall'autostrada, e per esplorarla meglio decidete  
di suddividerla in due settori.

Se vuoi esplorare il settore settentrionale, vai al  
137.

Se invece vuoi esplorare il settore meridionale, vai  
al 147.

## 90

Ti sposti da trovare un'accoglienza particolarmente  
calda, ma le tue paure sono infondate! Gli unici alieni  
di Sterling City sono gruppi di gatti famelici che  
vivono nei canali di scolo.

Vai al 205.



Adesso devi trovare un modo per risolvere il problema del carburante. Il sargento Haskell ed i suoi uomini, soldati Gunter e Krent, hanno attaccato ogni angolo di Fort Jackson senza trovare una sola goccia!

"Abbiamo bisogno di una quota stradale, magari a bracciale!" esclama Haskell. "Solo così possiamo ripartire dove si trovano le aere di servizio e di rifornimento lungo l'autostrada".

"Te ne ho una!" lo interrompe, tirando fuori dalla sua tasca del giubbotto la carta degli Stati Uniti che lo porta via a Mad Dog, Michigan nella stato di Michigan.

"Dove l'hai presa?" chiede Haskell sbalordito, non credendo gli appena a pensa che si trovano sui margini della carta. Gli racconta come era riuscito ad entrare. Haskell continua ad osservarla con molta attenzione. "Hai messo le mani nel posto sbagliato? un'operazione della C.A.D.S. per impadronirsi di piani. Questa è roba che scatta! Adesso sappi che l'unità della loro forza, l'elaborazione dei piani dei formanti, delle roccaforti, le unità controllate il gruppo di base, sono assenti! Per loro dove arrivano i flussi di resistenza della L.D.M. Ingegneria centrale! Dovremmo portarli a El Paso. Se la gel è ancora ancora qualche della Lega, dobbiamo avvertirli subito di cosa sta succedendo".

"Bastardo!" sbotta subito. "Ma come la senti con la bocca? le ne ho a sufficienza per una volta di meglio, e dobbiamo immediatamente arrivare a El Paso per incontrare il resto del gruppo. Li avremo a El Paso".

mentre l'autostrada, e potremo proseguire con noi fino a Fort Bliss".

"C'è un'area di servizio qui vicino" continua Haskell indicando un punto lungo l'autostrada 10 tra Fort Jackson e la città di El Paso. "Non possiamo marciare così che ci sia del combustibile, ma è la nostra unica speranza. Sono venticinque miglia, pensi che ce la fanno?"

"Possiamo provare" risponde a denti stretti. "L'unico è la nostra unica speranza".

Vai al 151

59

Il sole continua a far sentire molto raggiante e preda la macchina. Ti senti comodamente nel sedile per esaminare la carta stradale. Sterling City si trova ad una distanza di miglia da qui, ad un'ora di strada se la fortuna non ti abbandona e se il fondo stradale non è troppo deteriorato.

Dovresti una ragione d'acqua prima di allontanarti da questa città desolata, un tempo conosciuta con il nome di Garden City, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al 240

60

Ti giri a terra per non essere colpito, ma la mano della macchina è molto precisa, la strada si profila in vista e perdi 1 punto di Resistenza.

Nel frattempo il bandito ti sta raggiungendo, ed è seguito dagli altri esploratori Angelucci, quello che ha

incontrate sul ponte. Cercate di evitare un scontro con Kate ma il fragore di una raffica di mitra copre la sua voce: i proiettili colpiscono invece l'avversario, squallido all'istante.

Ritorna in piedi ed insieme a Kate trascini il cadavere oltre la palizzata chiudendo subito l'apertura. Gli altri membri dell'insediamento vi danno una mano a ne sciogliere il corpo, e quando vi sono assicurati che il cancello è sporgiato vi indicano l'apertura di una galleria e vi invitano ad entrare. Non ha nessuna intenzione di abbandonare la sua spalla nelle mani degli Aguilares, ma ti rendi conto che sarebbe un suicidio rimanere qui a combattere. Anche se non sei realmente seguito gli sconsigliasti lungo la galleria.

Vai al 18

41

Per alcuni istanti la sparatoria cessa, e senti un riverbero metallico inconfondibile: il nemico sta ricaricando i suoi mitra! Dopo alcuni secondi di inaspettato silenzio senti di nuovo i tuoi passi echeggiare lungo la galleria.

Se stai un po' più, vai al 33

Se sei un po' meno, vai al 214

Se sei un po' di più, vai al 116

Se invece sei una carabina, vai al 114

63

Ad una distanza così ravvicinata i proiettili del fucile trascinano un due il bandito. Con un solo colpo penetra nel tavolo e scivola lentamente sul pavimento, invecchiato. Gli altri due si rendono conto che devi fare qualcosa subito, e ti seguono le spalle. I tre

non riescono a preoccuparsi e piarsi e lentamente si allontanano dal cadavere del loro amico.

Vai al 335

63

Il bandito Mexicano cade a terra privo di vita ma deve perdere tempo prezioso e ti avvicina subito al suo cadavere per frugargli le tasche. Era uno di quelli che si intrattiene sul cinema, e fra le sue cose trovi

Questa

Anestetico e fondo sufficienti per 3 anni di pronto soccorso

Coltello (2)

12 colpi di 9 mm

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificarlo al tuo Registro d'Anagrafe

Vai al 114

64

Appollato sopra un muro inizi ad individuare un edificio dall'altra parte della radura che devi attraversare: è una stazione dei pompieri ormai distrutta? Se torni a Kate un consiglio di vitale importanza: deve assolutamente concentrarsi, e correre con tutto le sue forze di arrivare a quell'edificio il più velocemente possibile. Le pestiglia in stile sovietico e dondola stringere!

Se non i tuoi compagni di Resistenza ed Aguilares. Allora? Se il pattugliamento di Resistenza è basso e lo sono

a piano faranno meglio a liberarsi di qualche oggetto per aumentare il paracadute di Agdila.

Se il totale è 10 o meno, vai al 117.

Se il totale è 11-16, vai al 295.

Se il totale è 17 o più, vai al 334.

#### 45

Inseguo la tua arma e togli la sicura: il bandito adesso si prova a ucciderti da due metri, e tu vedi mentre ricopri il tuo lato destro del fucile. Cerca di inventare il tuo amico, ma riesce a fermarlo in tempo; dalla tua bocca non esce altro che un lupo e un'istintiva aria di dolore. Ricorda di cancellare il numero appropriato di colpi dal foglio "Armi" del Registro d'Armi.

Mentre il cadavere del bandito sta precipitando oltre il paracadute non che il suo amico sta correndo verso di te. Si ferma per prendere un attimo appoggiato al collo della sua arma e si nasconde dietro ad un pilastro d'acciaio. Alcuni secondi più tardi si fa avanti e spara una raffica contro il tuo nascondiglio.

Rimani fermo, immobile, e un istante dopo ti alzi e corri per rispondere al fuoco.

Segui un'istruzione dalla Tabella del Destino e tornati al tuo paracadute di Mira. Per ogni colpo che vuoi sparare aumenta il risultato di 1 punto.

Se il totale è 9 o meno, vai al 346.

Se invece è 10 o più, vai al 346.

#### 46

Raggiungi la spider senza incontrare nessuno (più gli, e riuscirai così ad allontanarti da Eldorado, alcuni reagiscono con molta lentezza alla tua Pre-

sa più percorsi una decina di miglia quando all'improvviso vedi la collina di morte soffocare col tuo spettacolo notturno. Nonostante i tuoi sforzi per distaccarti non che stanno recuperando terreno. Decidi di allontanarti dall'autostrada e di nasconderti la spider come un'altre macchine che occupano la strada. Riesci a unire con il fucile sospeso, ma fortunatamente il motore del motore interrompe il vostro nascondiglio allontanandosi velocemente. Che l'hai fatto? Decidi di fermarti qui, per riposare qualche ora prima di ripartire il viaggio.

Alle prime luci dell'alba, prendi attento la pista: scoppi di fuoco che circonda il tratto marittimo dell'autostrada di Eldorado. La zona sembra completamente deserta, e quindi vi lanciate in viaggio, tuttavia, prendi con molta prudenza verso Sonora. In persona così agitata nelle carte stradali. Gli Anglosi stanno correndo in questa direzione quando ti hanno sorpassato sta sotto. Tu trovi il tempo di un miglio dalle rovine di Sonora quando un lontano suono ti ricorda il ricordo dell'interstate 10: l'autostrada che ti porterà a Kari, punto d'incontro con il resto del gruppo prima di ripartire ancora verso El Paso.

Entrate l'autostrada, e il viaggio diventa più tranquillo perché in questo tratto il fondo stradale è un misto confuso. Stesso, ma in giro non c'è nessuno. In fondo dei temibili Anglosi? Forse hanno deciso di nascondersi Sonora, raggiungendo Kari, credendo di avervi nascosto lì. Spinti con tutto il tuo cuore che stai ripartendo, ma improvvisamente la cosa non siamo più? Dopo alcuni secondi intravedi all'orizzonte qualcosa che ti fa girare il sangue nelle vene.

Vai al 306.



(15) A Le risaie che un tempo avevano meravigliose forme di arte rurale oggi vedete soltanto una zona ben sfruttata.

Il duero fanno le danze e non che la passata non è  
neanche scalfita il bacchetto. La porta è ancora chiusa,  
e, benché a malincuore, abbandona qualcuno altro in  
terre di natura nell'edificio.

Vai al 188

## 88 (5) 49

Tuttavia il sospeso a carichi di non fare rumore, non  
uno dei Lenti di Durrat sorventa in un momento per  
ritornare a pochi centimetri dal suo nascondiglio. E  
tuttavolta il bandito ora, subito quello che sta  
cercando, ritorna verso la cabina di guida e riparte.  
Dopo avere percorso alcuni metri si ferma ancora,  
questa volta non che ha parcheggiato vicino ad al-  
tre veicoli in un settore dell'area che è stato trasfor-  
mato in posto di rifornimento. Scende dal furgone  
prima che il conducente se ne accorga e si metta al  
lavoro di meccanico e guidatore cercando di dirigere  
verso una zona più deserta delle strade.

Da un'ottima posizione nelle gradinate superiori si  
osserva verso il basso i preparativi che si stanno svol-  
gendo all'interno del campo. Un tempo in questo sito  
si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale,  
ma oggi sono ospitate un avvenimento sportivo  
nazionale di tipo diverso. La banda degli Apache  
ha proposto a quella dei Lenti di far gareggiare  
rapitori quattro migliori uomini in una corsa nel  
ciclismo. Lo stadio ricorda un vecchio film amme-  
tato nell'antica Roma, che hai visto quando eri pic-  
colo. La gara di oggi vuole essere una sfida senza  
voti per festeggiare l'Alleanza tra le due bande, nel

in poco l'onore della banda stessa e un sacco che la  
disposizione sarà condotta senza esclusione di colpi.

Devono a te vedi la sala cronaca, costruita completa-  
mente in vetro. C'è qualcosa di strano che ti ha intri-  
nato: la porta di accesso alla sala è presidiata da un  
municipio di uomini armati fino ai denti. All'interno  
della sala niente a distinguere cinque persone: quattro  
indiani e una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non  
riesce a vedere bene il suo volto, ma un tuffo al cuore  
a dir che si tratta di lei, di Kate Morton?

Vai al 346

## 49

Finalmente riesce a viaggiare ad una velocità superiore  
rispetto alle ultime immutabili catapulte magica, e  
devi ammettere che è un gran sollievo non dover  
andare a piedi per trenta miglia, fino a Kent, in questa  
zona l'autostrada interviene al vertice internazionale  
della Davis. Nonostante ed è piena di calore? La situazione  
si ha messo male, e devi fare una stagione d'acqua  
diversa per 5 giorni di Rometta.

Arrivi a Kent nel tardo pomeriggio, quando tutta  
nella piccola città polverosa si allungano le ombre  
della Apache Mountains: dopo tutto la ora passata  
sotto il sole implacabile si riposa all'ombra estiva-  
re di un albero. Sei arrivato a Kent con un giorno di  
anticipo sulla data fissata per l'incontro con il resto  
del convoglio, gli altri naturalmente non sono arrivati  
prima di te, perché non sono nessuno traccia. Decidi di  
deviare queste ore di attesa per riposare.

Vai al 172.

Allungare una mano sotto il cruscotto, e dopo aver afferrato una maniglia di fili ne scegli due: una rossa e l'altra nera, entrambe collegate con il motorino d'accensione. La streppa e la sinistra: scocca una scintilla al motore improvvisamente si avvia! Non deve perdere tempo: immediatamente si affrettano e lo dirigono verso un bosco nel caso di citta. L'accesso è parzialmente bloccato da una specie di parallelo muro di rete, e è presidiato da due banditi armati di fucile automatico.

Questa un a pochi metri dal pannello, e solo allora due si rivolgono verso chi non ha nessuna intenzione di fermarsi.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e scorrendo al tuo paraggio di Giuda

Se il totale è 4 o meno, vai al 14

Se è 5-7, vai al 279

Se invece è 8 o più, vai al 3

## 71

I proiettili ti passano a pochi centimetri dalla tua emboscando contro le analgine dietro alle quali hai nascosto. Non ha tempo a ripartire, e alzarvi solo per la divisione al soldo e le mani: perdi 3 punti. Resistenza.

Dopo alcune attese la spaurita corsa ed il silenzio viene colpito improvvisamente da un urlo squallido. Allora si vede il bandito che aveva barcollando, e tenta di afferrare qualcosa dietro la schiena. Il corpo gli irrigidisce e con un ultimo urlo terrificante l'urto strazina al suolo. Adesso restano a vedere cosa rimanga di afferrare: in un disperato tentativo di vendetta.

Indagando mortalmente fanno lo ha colpito alla schiena con una statuetta.

Con si avvicina al cadavere del bandito, e dopo avergli ispezionato nelle tasche si trova il muto, alcune proiettili e la torretta, mentre li lascia.

I restano di cibo

Sottosedia sufficientemente per un'unità di pronto soccorso

Città è scelta (2)

Bosco

Bosco

Se vuoi sapere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Anno.

Appena ha finito di recitare lo stato improvvisamente lo è e rimane in superficie.

Vai al 148

## 72

Prima il pedale a ruota cercando di sfrecciare al massimo la potenza del motore. In velocità accelerata, raccolta al sedile, e per alcune seconde viene distratto e non segue i movimenti del veicolo nemico che nel frattempo è arrivato in fondo alla scarpata, e si impenna nel crollo della strada e adesso si è sollevato in aria. Non puoi credere ai tuoi occhi: si fa posto ti sta imbucando addosso!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e scorrendo al tuo paraggio di Giuda

Se il totale è 4 o meno, vai al 273

Se invece è 5 o più, vai al 146

Hacker! continua ad interrogarlo rapidamente, fiacchiato ad un tratto il bandito sembra voler dire qualcosa. Ma un fiotto di sangue gli esce dalla bocca insieme alle sue ultime, sensate parole: "Mad Dog ve la farei pagare".

Vai al 147

Il rumore dei motori si sta avvicinando freneticamente, questo, e nonostante le tue dispense ricorchi momentaneamente a muovere un lungo adente per scendere verso il letto del fiamma. L'argano è troppo rigido e nascherai un'impetosa inattesa! Continua a cercare ma il fiamma deve riflettere ti distrae dai tuoi pensieri. In basso scoppi.

Abbandona il tuo progetto e scappa velocemente alla svelta: in qualche modo devi sfuggire ai tuoi accaniti inseguitori! La moto più veloce non ti darà troppa di il loro capo è ad una ventata di metri dalla spola. Troveranno quindi nella spocchiosa retrovisione i motori si avvia una vettura che ha una strana aria del fiamma vagamente minacciosa montata sul serbatoio della moto. Forse è un fucile a canna mozza, ma dopo averla guardata con maggiore attenzione noterai che è un D-40, un lanciafiamme laser! Dalla bocca della canna vedi un bagliore scovante ed alcuni bruciati di secondo più tardi senti un boato. Il motore proiettile ha perforato la carrozzeria e ha fatto saltare i comandi di carburante che trasportavi nel bagagliaio posteriore. Ti senti improvvisamente sollevare verso il cielo, avvolto in una nuvola di schizzi e fiamme.

La tua pericolosa situazione termina tragicamente qui

Da fargli capire Chevalier pensa di smascherare il perseguitato con il coltello aperto accanto ad una delle quattro pompe da benzina. È molto più pallido degli altri ritenuti che lui vada lungo la strada, e ciò ti accapponisce. Ti avvicini e per non non una chiacchierata di olio proprio sotto ai motori. In cosa è decisamente insistenza e decide di fermare la spola per controllare.

"Mad, la macchina è ancora fresca!" esclama Kane ancora affacciato la chiacchiera con un dito. Ti stai pulendo la mano sui pantaloni quando una voce roca rompe il silenzio. Accosti l'interlocutore: "Basta via le armi... o ti rompo le pantofole!"

È la voce di un uomo, e proviene da quella che un tempo era la cassa del distributore.

Se vuoi obbedire all'ordine, vai al 148

Se invece decidi di nasconderti, vai al 144

San Kane a naturati e consola che non abbia ripreso le sue grida in seguito all'attacco del bandito. È così forte alla gola, ma nonostante il dolore ti lascia proseguire prima che arrivino i compagni della tua intesa. Si china per incassare la pistola del nemico e a ogni conseguenza mentre ti dirigi verso lo studio del sperimentista Scott.

Vai al 146

Con un colpo ben mirato uccidi il tuo avversario, senti il tuo amico radica verso la moto ed imbraccia

un risultato facile automatico. Ti lasci cadere e sei appena in tempo per evitare la prima raffica, e così sei sotto copifilamento senza un nascondiglio dopo essere impensierito della parata della tua vittima.

Il bandito si lancia all'attacco urlando ed agguerrito e sparando con l'arma al fianco. Il personale colpisce con l'ottimo al terreno argilloso alzando una dose copiosa di polvere, e questo si obbliga ad uscire dal nascondiglio e ad affrontare il nemico. Impugna la pistola e tira con la maggior precisione possibile mentre il bandito si avvilisce ritirando e non gli resta molto da campare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sottralo al tuo punteggio di Miss.

Se il totale è 6 o meno, vai al 151.

Se invece è 7 o più, vai al 135.

## 78

Consegna i colpi a Kate (seconda da cancellarla dal foglio "Armi" del Registro d'Assalto) prima di iniziare la sparatoria della ruota anteriore danneggiata. La tua ancora ricorre velocemente la parola proprio quando il capo degli esploratori arriva, convinto di aver rimesso senza nessuna, inizia ad avanzare, fanno impazzendo e facendo restare nessuno vicino una pesante carica con la mano sinistra. Con un prociaccio agghiacciante Kate punta l'arma e spara un colpo solo che attira il fuoco bandito per sempre, raso-compagni rimangono sbalorditi e non sanno più fare: questa uccisione preclude la possibilità di affare la riparazione.

Appoggia la sommità dell'argine e ti allentano velocemente raggiungendo la superstrada in un istante per l'ultima volta il South Coast River riflette nello specchio retrovisivo e vede il gruppo di esploratori mentre sopprimono il loro capo.

Vai al 149.

## 79

Scepi che la luce fissa degli sterzanti attorno ad una ruota circolare sul soffitto. Appoggia la spalla contro la ruota di metallo e spingi con molto cautela, in quel momento vivamente che ti condurrà fuori dallo studio. La prima cosa che vedi quando l'aria si alza è un riflesso di ruota di cuneo!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sottralo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al 163.

Se invece è 8 o più, vai al 173.

## 80

Non rinunciare a tutto il convoglio: la ruota del motore ruota con El Paso, e si decide all'istante di controllare in caso contrario esattamente la funzione di Fabiana, che deve essere esplorata minuziosamente prima di tentare qualsiasi tipo di sfondamento. Secondo un l'esplosione ufficiale la macchina viene automaticamente afflitta a te, ma perché il rischio è notevole il sergente Haskell si offre volontario per sconfiggere.

Prima di parlare i membri del gruppo ti segnalano un po' di cautela, perché vogliono che tu sia provante.



di manovra sufficienti per affrontare qualsiasi situazione.

3 colpi da 7,62 mm

9 colpi da 9 mm

4 colpi calibro .42

Poco scegliere solo un tipo di cartuccia, e quando lo scelto decida di modificare il foglio "Arma" del Registro d'Arma.

Van al 134



81

Prende il guidale del freno, nel disperato ma vano tentativo di fermare la speder impazzita, ma l'unico risultato che ottiene è che gli pneumatici slittano spaventosamente sul terreno. L'auto comincia a ubbidire e si ferma ribaltando violentemente contro la porta dell'Edificio. Questo alla manovrateria ridotta non riprova dritto, ma l'auto è stata veramente forte e per 3 punti di Romanità.

Sempre a dorso, a causa dei dolori lancinanti e crivellati, rimane in quello stato, dove attirare l'attenzione il gruppo di maleducati, una cinquantina circa, che, passando sulla strada. Quando il rumore dei motori è allontanato tra un sospiro di sollievo, quando un

vetta a San Angelo dovrà affrontare cinquanta banditi a mano?

Consiglia e sfuma alla sua superma fortunatamente sono superficiali. Ti prende un po' di tempo e dai un'occhiata al parcheggio in cui ti trovi.

Se vuoi esplorarlo, vai al 134

Se invece vuoi partire subito per San Angelo, vai al 342

82

Quasi con molta attenzione l'orizzonte, ad un tratto vedi due uomini che stanno salendo verso Black Peak. Sei certo ed identifici ma vedi benissimo che sono trasportati da persone carinate. Raggiungi la casa si ferma ai alcuni secondi ad essere in l'auto, che volutamente, e più riprendendo a camminare, comprendo dopo pochi minuti oltre la città.

Esce alla tua auto e comincia a guardare verso la casa, nell'attesa che il convoglio lo raggiunga. Nel momento dell'arrivo ti aspetta un'ambascata da un momento all'altro, ma nonostante i tuoi tentativi tutto prende senza difficoltà.

Tempo sembra passare lentamente, e dopo parecchio si intravede in lontananza il profilo degli edifici della città di Van Horn. La città sembra completamente deserta ma decodi che non vale la pena rischiare, devi assolutamente controllare se la città è un luogo sicuro? Forse l'unico convoglio ad un migliaio dalla città ed invece al sergente Blackell, prosegue a piedi.

Van Horn è un cumulo di rovine ed è completamente deserta, ma mentre stai percorrendo la via principa-

le non qualcosa di simile vicino ad un bar nel centro della cittadina. Accanto all'ingresso è parcheggiata un mezzo sul cui sedili sono lì dipinto un sacco di porche, il simbolo della banda dei Maestri della Pace. Ha istruzioni: se prendiamo il bar e, se ci riesce, di catturare il proprietario della moto per interrogarlo. Hanno il suggerimento che uno di voi due dovrebbe entrare per la porta posteriore, e l'altro a piedi.

Se vuoi entrare per la porta posteriore, vai al 82.

Se invece vuoi entrare per la porta principale, vai al 83.



83

Un proiettile ti perfora la gamba, ed un dolore lancinante ti paralizza il polpaccio destro: pochi 3 punti Rimanesse.

Sarai i denti e cerchi di trascinarli fino all'auto: l'auto è la struttura metallica, da dove parte la scala che conduce nella parte inferiore dello stadio. Ecco: cerca di saltare, ma la ferita sanguina molto: devi assolutamente fermarti perché ti sembra di morire.

Se possiedi almeno un'auto di pronto soccorso, vai al 80.

Altrimenti vai al 85.

84

Carica di normalizzare il battito cardiaco, respirando lentamente e profondamente. I passi del bandito sembrano ricordarti in questa situazione stessa: devi superare il momento giusto per il tuo attacco? Sottieni la cordata, e proprio quando il bandito si ferma ti alza a piedi, punti e spara.

Segui un numero della Tabella del Denaro e comincia il tuo passaggio di mano.

Se il totale è 7 o meno, vai al 292.

Se invece è 8 o più, vai al 85.



85

Solamente due edifici sono rimasti pressoché intatti: questi sono completamente distrutti. Questi due edifici di cemento ed acciaio si ergono ai bordi di una zona in periferia, il posto ideale per parcheggiare la tua auto. La osservi bene e dopo un attimo senti sopra che uno era un negozio di ferramenta, mentre l'altro era una piccola stazione di rifornimento.

Se vuoi approfittare del negozio di ferramenta, vai al 84.

Se invece vuoi avvicinarti alla piccola stazione di servizio, vai al 80.

Abbassa la maniglia e lentamente apri la porta. Subito appena entrato nella stanza quando un enorme costruttore di vetro ti cade addosso da una nicchia sopra la porta; prendi 3 punti di Resistenza.

Scegli a destra per cercare di collocare un sasso di dolore, ma nota che il costruttore era collegato alla maniglia con uno spongo; qualunque l'avrà messo ha proprietà? Sfortunatamente se c'è qualcuno nascosto lì questo pazzo avrà ucciso il numero del vostro ingresso, e adesso non puoi più fare affidamento sul vantaggio di un amico e sorpresa.

Con i nervi per attraversare la stanza costruttrice cede e raggiungi il bar. Tu fermi e ti toglie il nome di Haddock e causa dell'oscurità non verrai così scambiato per un bandito!

Scegli un numero della Tabella del Danno e comincia a farti proteggere da Intelligenza ed Agilità.

Se il totale è 13 o meno, vai al 176

Se invece è 14 o più, vai al 178

Con la forza della disperazione sbatti la testa del copete contro il cruscotto e gli frascos di crivello ti danno un'ottima caduta e Kite riesce a ucciderlo dal suo bersaglio e a sventagliare fuori dal finestrino. Tieni dallo spavento, ma fortunatamente non hai ripreso neanche un graffio; ti per un po' grabbetto di pelle (ti proteggi dalle malattie come della bestia). Riprendi controllo della tua auto e ti dargli con sicurezza con il peso di Chronos.

Vai al 124.

La porta non è chiusa a chiave: e con la punta dello stile la apri; ottimi guardingo e lascia una veloce vittoria all'interno della prossima costruzione. Un tempo senti come deposita due documenti corrotti del superamento, che ora sono sparpagliati sul pavimento.

Se vuoi sfogliarli velocemente, vai al 12

Se invece decidi di non perdere tempo e continui a far ricerche altrove, vai al 104.



In estate di essere scoperto dalle due guardie ti rifugi rapidamente in una porta sulla tua sinistra, ed entrati un po' inquieto. Ma gli perdi il razzo dal tuo naso e ti affacci alla porta per controllare la posizione esatta delle due guardie. Allunga il braccio, punta il mazzuola razzo contro di loro e lo lanci. Ricorda di averglielo dal foglio "Armi" del Registro d'Armi.

All'alba scattasti del crollo del razzo scoppiò con un impulso ascendente, avvolgendo le due guardie in

una nuvola di fumo denso e di fiamme. Allora si accorgiamo che pendì da un fianco e lo copri il viso, paura di mettere a correre lungo il corridoio. Il risultato lo ha colto di sorpresa e riesce a raggiungerlo senza senza difficoltà, dopo averlo ucciso con un colpo alla nuca. Ha quasi raggiunto la meta quando nota che la porta della sala cronaca si sta aprendo lentamente.

Via al 264



90

Inseguì tutta la notte a suonare, tagliare, ricomporre e saldare il telaio danneggiato. È un lavoro molto difficile, uno particolarmente arduo dalla macchina usata: in pochi gli insegnano che Carter è un ingegnere paracadute non fa, durante la costruzione della sua spalla. Lavori senza sosta, ferendosi un quando. Kate si annuncia l'arrivo di un gruppo di Angelinos all'incrocio. Allora spinge la torcia e nascondi dietro un gruppo di rocce, da dove le osservare due le verso sud. Quando il rumore scompare dalle loro menti si è allontanato aprendo il difficile lavoro di riparazione.

E già l'alba quando finalmente porta a termine il lavoro, nell'atmosfera limpida del mattino riesce a vedere la statale numero rocciosa che circonda la città di Eldorado. La strada sembra deserta, ma prima può esser molto ovale la finché raggiunge Sonora, la prossima città che si incontra lungo la strada. gli Angelinos che si hanno sorpassato ieri non devono aver fatto tappa qui? Sei a meno di un miglio dalle rovine di Sonora quando all'improvviso entrasti il secondo dell'autostrada 10, l'autostrada che ti condurrà a Kent, punto d'incontro con il resto del convoglio assieme al quale proseguirà per El Paso.

Inoltre l'autostrada ed altri a perverre la soddisfazione. il fondo stradale è migliore rispetto alle strade che hai percorso finora ed osservato con te veduto Angelinos all'incrocio? Kate spera che si siano fermati a saccheggiare Sonora, e questo vorrebbe dire averli fuori dai piedi per qualche giorno. Ma la situazione non è esattamente così: sparare un lontano intravedi qualcuno che si fa subito vedere.

Via al 266

91 (5/5)

Peggio mentre stai portando il colpo decisivo lo stallo esplode in un buio di fumo ed sale. Ricky Ratz, il migliore meccanico degli Angelinos, ha appena tagliato il motore uccidendo la gara. Making Mike si scende per l'ultima volta cadendo pesantemente a terra, ma improvvisamente nota qualcosa che si fa ribellare. Mad Dog Michigan ti sta guardando dall'altra parte del tavolo su cui è distesa la carta geografica. Sta borbottando qualcosa in una dialettologia non



(fig. 3). Kane colpito violentamente Mad Dog con la spalletta.

portale, e subito dopo con lo sguardo fisso su di te dice la parola e si prepara a sparare. Sta per premere il grilletto quando Kane compare come dal nulla alle tue spalle, colpendolo uno spintello con le mani nude, e con un colpo ben assestato lo mette fuori combattimento.

Vai al 45.

82

Ti trovi a terra e ti rifugi dietro un'auto semidistrutta, sotto attacco insieme un altro colpo arriva esattamente nel punto dove si trovava pochi secondi fa. Lo urlo di dolore del povero Ganser ed il secondo tentativo di ucciderlo ti fanno perdere la testa: dove assolutamente giungere i conti con quel delinquente? Kane e gli altri sono bloccati nel loro nascondiglio e non possono muoversi senza esporre troppo ai tiri del cecchino. Tu sei l'unico che può raggiungere il dragone con un colpo in di sotto: colpai.

Quando un terzo colpo finisce al povero Ganser l'unica via scende: anche se Kane continua ad impallire davanti al caputo, scatti in piedi e ti metti a correre verso l'edificio.

Vai al 398.

93

I cancelli dello stadio si aprono un grido e fischio, ed i motociclisti che servono trasportando da 400 persone ricominciano a fila indiana. In preda a tutta questa confusione ti allontani dal tuo nascondiglio ed intravedi il viale che corre attorno allo stadio. Nessuno ti sta neanche inteso con possa decro o verso il settore

cruciatella dell'antra, dove un'ampia sezione di nervo  
craillata formandosi un enorme cuneolo di muscolo. Ma  
i nervi non sono cune di violino: ma non devi pensare  
d'essere! quindi comincio a scalare la montagna di  
muscoli per entrare nello studio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo  
al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 0 o meno, vai al 315.

Se invece è 9 o più, vai al 361.

#### 34

Aggiungi l'astefazio a noi con sorpresa che non entrano  
ed insieme al nuovo stato dopo di apertura. Non ho la  
minima idea di cosa possa trovarsi all'interno, ma ciò  
ti sembrerebbe molto.

Se possiedi una sega flessibile a vapore tentano di  
tagliare il lucchetto. Vai al 121.

Se possiedi una granata a vapore usarla per la  
solare la porta, vai al 124.

Se invece pensi che ciò sia una perdita di tempo e  
preferisci continuare le tue ricerche altrove, vai al 181.

#### 35

Tu e i banditi siete contemporaneamente nel corridoio  
e vi imbarcavate le carabine nello stesso istante. La  
guardia che si trova alla sinistra della scala non fa a  
tempo ad urlare un avvertimento al suo amico. In tu-  
man è infallibile! Il bandito cade per un istante e tem-  
po per la vita, mentre ti affretti a ricevere un altro colpo  
in canna. Ti giri per affrontare il tuo collega, e ti rendi  
conto che il colpo deve essere sicuramente perduto e  
vaci ancora vivi da questa situazione. Sfortunatamente

"qualcosa non funziona!" la tua reazione è stata troppo  
lenta, e non è rimasto quello che hai davanti agli occhi  
stesso... ma la causa del tuo misfatto?

Scegli un numero e sommalo al tuo punteggio di Agi-  
lità e Resistenza.

Se il totale è 19 o meno, vai al 297.

Se invece è 20 o più, vai al 197.

#### 36

L'uomo ti guarda con un'esplicita timorosa. Ma  
per scovare la libertà, non si è accorto che il tuo  
seggiatore e gli altri banditi sono ricompariti. Urli  
avvertimento a Kate prima di batterla a terra, e nello  
stesso istante una raffica ti passa sopra la testa e  
colpisce l'ardente scoccando scura rostandolo contro  
la pelliccia.

Batte in piedi, insieme a Kate trascini il cadavere oltre  
la porta e la chiudi. Gli altri membri dell'avvertimento  
vi danno una mano, e quando si sono assicurati che il  
cercello è sparagiato vi indicano l'entrata da una galleria  
e vi invitano ad entrare. Non hai nessuna occasio-  
ne di abbandonare la tua spider nelle mani degli  
Anglosaxoni, però ti rendi conto che sarebbe un suicidio  
rimanere qui a combattere. Anche se non sei molto  
convinto segui gli sconosciuti lungo la galleria.

Vai al 71.

#### 37

Il bandito apre il fuoco con una manta beffarda: una  
lunganiana raffica parte dalla tua zona macchinie e  
vaci colpito di parabrezza della spider. Alcuni schegge

to farucoso il volto (perdi 2 punti di Reconnais) se fortissimamente non sei forte gravemente. Imprevisti nessuno la speranza c'era. Inorridito il motociclista si rende conto di avere fiato le cartucce e così dispostamente di ricaricare l'arma, ma è troppo tardi. Il pensiero della sua auto lo scatenò, ma oltre il parapeto del ponte.

Il suo compagno è riuscito ad arrivare la mole e si sta dirigendo verso l'altra parte del ponte. Devi assolutamente un formario ad impedirgli di arrivare a San Angelo per evitare Mlad Dog Michigan della sua presenza a questa zona? Arrivando il ponte la maggior battente, rivelando un pendio abbastanza ripido che culmina in una cresta, ma quando lui raggiunge la cima si accorge che il suo avversario si sta dirigendo a una velocità verso la superstrada 87 a meno di mezzo miglio di distanza.

Se vuoi usare un'arma per fermarlo durante l'insanguinamento, vai al 327.

Se invece cerchi di sperarlo, vai al 379.

## 98

Zac Jones ti dà il numero di segnalazione che devi lanciare dopo lo sfondamento della barriera. Tu sei avvertito che devi aspettare il tuo segnale quando lo vedrai, dovrai attendere i minuti di smarrimento la barriera di Polaris nella formazione convenire e soprattutto non dovrai fermarsi per nessun motivo prima di avere raggiunto El Paso.

Vai al 345

## 99

Questi preoccupati i banditi che entrano in città, e poi si vede che stanno a la città di Eldorado una fermata. La tua profeta viene ucciso, e quindi decide di rimanere a riposarsi qui per qualche giorno di riprendere il viaggio.

Al tuo risveglio, nell'atmosfera limpida del mattino, senti la vista passare rovinosa che cammina la città di Eldorado. La strada sembra deserta, e potete rimettersi in viaggio. Tuttavia procedi sempre con molto attenzione finché raggiungi Sonora, la prima città che avrai dopo Eldorado. Probabilmente gli Angliani che ti hanno separato non sono hanno fatto tappa qui. Sei a meno di un miglio dalle rovine di Sonora quando all'improvviso vedi il secondo per l'interdittore di l'autostrada che vi condurrà a Kerr, prima d'arrivare via il sito del vostro viaggio insieme al quale giungano per El Paso.

Invece l'autostrada ed inizi a percepire la soddisfazione il fondo stradale è stagliato rispetto alle strade che ha percorso finora, ed ottenuto non si vedono Angliani all'orizzonte? Kerr spera che si siano fermati a noleggiare Sonora, e questo vorrebbe dire averli fuori dai piedi per qualche giorno. Ma la situazione non è esattamente come voi sperate: un lontano servizio qualcuno che si fa ubbidire.

Vai al 346

## 100

Spring City ha subito numerose incursioni da parte delle bande criminali, e poco è rimasto della città che si era vista durante proveniva dallo scoppio delle

Bamba parrotta una fa. I banditi hanno lasciato il loro inconfondibile segno: sorveglianza ossessiva con vetture colorate sui muri e sui tetti delle auto.

Forma la tua spalla e con lo sguardo cerca un segno di vita in mezzo a questo scenario di morte. Qui, poco si ricorda le norme contro il traffico dei banditi: solo a Fort Worth, e mentre continui a sparare l'orizzonte viene colto da una spaventosa sensazione di inquietudine.

Se non vuoi abbandonare la strada principale attraversa Sterling City senza fermarti, vai al 87.

Se invece decidi di fare una deviazione per aggirare la città, vai al 283.

## 181

Frugla velocemente nelle tue tasche e trovi alcuni oggetti interessanti:

Pistola

5 colpi da 9 mm

Ambasciati sufficienti per 1 unità di pronto soccorso.

Borraccia (contenente 2 razioni d'acqua)

1 razione di cibo

Coltello (2)

Guanti a sinistra

Ricambiata accanto all'entrata del negozio trovi poco del bandito: capita a proposito per trasporre. Kase esili, cancelli o cancelli fino alla macchina. Così, possa salire subito i lavori di riparazione. Ti piangia tutta la notte a scuotere, tagliare, ricomporre, ridare il relatore danneggiato. È un lavoro molto di-

cile, non particolarmente utile della macchina, ma piano agli insegnamenti che Cader ti ha impartito: quella stessa fa, durante la costruzione della spalla, non a pensare a uomini i lavori senza difficoltà.

Lavori senza sosta fino all'alba, e nell'atmosfera limpida del mattino riesci a vedere la vasta pianura rocciosa che circonda la città di Elmore. L'autostrada sembra deserta, ma procedi con molta cautela. Finché raggiungi Sonora, la prima città che incontri lungo la strada protettivamente gli Angelinos che ti fanno sospettare una sera hanno dato tappa qui? Sei a metà di un miglio dalle rovine di Sonora quando all'improvviso ritrovi il raccordo dell'autostrada 18, l'autostrada che ti condurrà a Kase, punto d'incontro e in el rena del tempio: andare al quale proseguirai per El Paso.

La strada l'autostrada ed inizi a percorrere rapidamente il fondo stradale è migliore rispetto alle strade che ha percorso finora ed ottimizzi non si vedono Angelinos all'orizzonte? Kase spera che si siano formati a sorvegliare Sonora, e questo vorrebbe dire averli fuori dai piedi per qualche giorno. Ma la situazione non è esattamente come sperato: un fenomeno straordinario qualcosa che ti fa rabbrivire.

Vai al 286

## 182

Appena giri fuori la bottiglia di bourbon dallo stato il tuo sguardo induce un lampo di soldati inconfondibili. Il più piccolo te la strappa di mano ed inizia a bere ronzosamente, e poi la passa al suo amico che a sua volta beve abbondantemente.



"Ti sei guadagnato un posto in tribuna principale, amico?" esclama infilando la bottiglia nel suo sacco traslucido. Il suo collega lo guarda con diffidenza, e mi sembra molto contento di forte consenso clandestino, mentre nello stadio. Riprende a scalare l'entrata come lo di nascosto, ma questa volta ci sono i banditi che danno una mano: appena riesce a passare dall'ala porta tornano a piangere al volo nottostante, ridotti e facendo onore al tuo fratello.

Da un'ottima posizione, sulle gradinate superiori, si scivola verso il basso preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, mentre oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di natura alquanto differente. La banda degli Angels ha proposto a quella dei Loco di far precipitare, ripetere quattro migliori uomini in una corsa molto clinica. Lo stadio si ricorda un vecchio film ambientato nell'antica Roma che ha visto quando un ragazzo. La gara di oggi vorrebbe essere una sfida amichevole per festeggiare l'alleanza tra le due bande, ma in realtà è un gioco d'onore delle bande stesse e noi siamo chi compete: sarà condotta senza esclusione di colpi.

Durante la terza volta la sala è vuota, costruita complessivamente in vetro. C'è qualcosa di strano che entra in considerazione: la porta d'accesso alla sala è percorsa in un momento di attività umana fino ai denti. All'interno della sala resta a distinguere cinque persone: quattro banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Nessuno si vede bene il suo volto ma un ruffo al cielo si dice che si tratta di lei, di Kate Norton!

Vai al 246

Il tuo colpo accidentale squarcia il fianco del cacciatore e lo scaraventano violentamente contro la parete. L'avventuroso ormai è spacciato: con un ruggine viene fatto a pezzi dalla schiena e muore facendo ancora festa tra le braccia la camera. Se la vuoi tenere, scopri che contiene il colpo da 7.62 mm.

Ti avvicini alla finestra e vedi di tuo amico già in strada che fa via a libano.

Vai al 239

Insapellottola perfino la portiera alla tua destra, mentre un'altraambulanzamancosamente contro il tuo polso, questa pretesa da recente lazo di acciaio ribattezzato il motore in voglia di sorpresa e per un attimo ti fa evolvere a tutto gas, prendendo dal paranco, ma con un nuovo sforzo messo di nuovo a concentrarsi. Togli il piede dall'acceleratore e giri la chiave dell'accensione: la prima e la fredda ti fanno venire voglia di premere il pedale dell'acceleratore quasi a tirarlo, ma qui non sarebbe agevole il motore e lavorerà nelle mani dei Riveristi che si stanno avvicinando con accanimento a tutte le porte.

A effetto bisogna fare così: il motore si avvia senza difficoltà e dopo pochi secondi attraversa velocemente la barriera. Il bandito cacciatore umano di fermarsi con una raffica di mitra, ma ben presto raggiunge il resto del convoglio sorretto dalla potenza delle loro armi.

Vai al 312

L'attesa speranza è sfociata ad Eldorado e concesso: cancelli meccanizzarono ancora funzionano in un delle officine e sezione di servizio della città. Lascio il la spider e comincio la lunga passeggiata che si condurrà in città. Avete percorso appena un miglio quando all'improvviso vedo all'orizzonte una lunga fila di fari: banditi in moto!

Scappa i fare passaggio di Rastattina ed Intelligente.

Se il totale è 24 o meno, vai al 362

Se invece è 25 o più, vai al 184



La notizia della tua fuga verso la riviera meridionale da San Angelo viene conosciuta via radio a Mid Day Michigan: dopo la morte di Mekong Mike, e a causa della situazione di emergenza, Mid Day si è nominato capo degli Angelinos e li ha già avvertiti che lui è l'assassino di suo fratello. L'ordine ricevuto dagli Angelinos è di circondare il settore meridionale ed ucciderli a vista.

Torrei a raggiungere il supermarket senza incidenti: pagherò normale, e con mio enorme sollievo entro: spider dove l'avevo parcheggiata alcuni con la motore è freddo e la fiamma ad accendersi, ma l'ho

almeno secondo di frattempo allora ti ritrovi con un motore costante come al solito. Ti sistemi sul sedile e ti allontini velocemente da San Angelo percorrendo la superstrada 277 dritto verso sud.

È stata una giornata veramente faticosa, devi bere una razione d'acqua almeno per la 3 parte di liti: ormai

Vai al 211

Ad una distanza così avvicinata la raffica del nemico da terra al bandito e lo scaraventò contro il tavolo. Con un urto disperato la guardia cade pesantemente nel pavimento, priva di vita. Gli altri due si allontanano impauriti, tenendo le pistole ben serrate in pugno.

Vai al 336

Scatti bruscamente ed accetti per evitare il mazzettista generale, che si va a confondere nel torrone a pochi metri dal volante della tua moto. L'esplosione è spaventosa e per alcuni secondi perdi il controllo della spider, ma la tua buona volontà ti permette di riavvicinarti a strada senza difficoltà. Raffica nella spaventosa situazione vedi il consiglio: andare sotto il tuo dei banditi, ma fortunatamente le raffiche sono spendibili e non ci sono vittime. Ben presto vi ritrovate lontani dalla zona dei combattimenti e della fanghiera Shaghai Mountain, e vi dirigete velocemente verso la città di Sierra Blanca.

Vai al 268

Con un po' di luce è più facile prendere lungo la galera, segato i grossi cani che coprono la porta. Dopo una qualificata di minuti raggiungerete una sporga del soffitto-falsa su soppa-di luce che illumina una piccola sala che sale verso una misteriosa botola. Ecco suggerire di controllarsi dove porta la sala. Forse vale veramente la pena provare? Raggiungi la botola e la sollevi con cautela. «Kate aveva ragione!» Tu eri davanti all'entrata principale del Regno Minore nel Sudam.

A posto che i gruppi di banditi che presentano danno all'entrata su tutto deserto, per evitare del cunicolo avanzando lentamente fra i cunicoli di materia in disgrega verso il centro cuore-maccheronico del quarto generale di San Angelo.

Vai al 205

Esci di corsa dalla biblioteca mezzo soffocata e salta. Kate ti afferra per una manica e si trascina verso un lontano dispendio salendo di fuoco. Alcuni secondi più tardi il tetto crolla, sollevando un'enorme nuvola di fumo che rischiara il cielo notturno. Quando la nuvola si solleva e non che ha il volto umano del fumo solo intorno a testa verso del rischio che era corso!

Ritorna verso l'aria per cercare di ripercorre qualche ora, mentre in continuazione l'incidente arriva in tempo lontano. Il cielo si sta rischiarendo: cominciano a essere giorno e decoli di allontanarsi da Bakerville prima che la tempesta diventi insopportabile.

però non l'autostrada stata una via normale tutto a salire e discesa, e deve mantenere una velocità costante se non vuoi sprecare benzina. Il sorbiato liquore nuovo! Più tardi il profilo di Port Stoclan si staglia all'improvviso, e se non restava a trovarlo leniva avrebbe qui le cose si metteranno davvero male.

Perseveramente apponi ordine ai cani non più come di riferimento. Il luogo sembra deserto, ma c'è qualcosa che non ti convince?

Vai al 75

Spiegando intorno al fuoco in sotto le cose bruciavano da un coyote, e resta del posto dei due banditi dove erano passeggiare le loro moto scoppi, una macchina parzialmente di nuovo, se non ancora ricorda di modificare il Registro d'Azioni.

Grass non c'è più nulla di interessante da controllare ormai verso la tua spalla e riprendi il viaggio verso San Angelo. Dopo un ore percorso meno di un miglio e metta nel ricordo della superstrada 87 e viaggi a dettame noi, fino alla punta est che si intravede all'orizzonte. Serling City.

Vai al 166

Abbandona il tuo nascondiglio tirando d'occhio i due banditi mentre aggirano l'edificio. In continuazione ritrovi un deposito di proiettili, un'ottima postazione di difesa. Ritorna nasconderti il punto che i Lancia

si formano. Per un istante non sei in grado di vedere dove in senso cacciatore, ma dopo alcuni istanti ricominciasti all'improvviso a dirigerti correndo verso il tuo nuovo masconiglio con le armi spuntate, pronti a sparare.

- Se hai una pistola, vai al 27
- Se hai un coltello, vai al 142
- Se hai un fucile pesante, vai al 319
- Se invece hai una carabina, vai al 18.



### 112

Non ottieni nessuna risposta. Sai per esperienza che quando una raffica di colpi rompe improvvisamente il silenzio, e sulla porta della cucina compaiono le grasse facce

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

- Se il numero scelto è 0-1, vai al 323
- Se è 2-5, vai al 284
- Se invece è 6-9, vai al 28

### 114

Armi il motore e ti dirigi verso Polaris. Una decina di metri più tardi intravedi la città all'orizzonte, e prima di avvicinarti alla città accendi la sigaretta in mezzo alla folla repubblicana.

Devono all'imboccatura dell'autostrada è stata montata una massiccia barriera formata da rottami di auto ammassati di terra e blocchi di cemento: è praticamente impossibile che il convoglio riesca a abbattere un simile ostacolo! Lungo le mura della città i Mexicani hanno scavato numerose fosse per bloccare i veicoli che tentano di superare la barriera. È un'impresa impossibile, pensi sconsigliato, ma se vuoi arrivare a El Paso devi trovare una soluzione!

Qui Hankell, dopo aver camminato a lungo in baracca, che elabora un buon piano, forse riusciamo ad aprire un varco abbastanza ampio da penetrare al consiglio di amministrazione la barriera senza cadere grossi rischi. Ritorna a Port Hancock e riporta la notizia al gruppo, dove subito trasmettono un messaggio radio a El Paso con il quale chiedono che si preparino al vostro arrivo.

- Se possiedi un razzo di segnalazione, vai al 284
- Altrimenti vai al 98

### 115

Tornati il serpa e carichi da non muoversi, mentre il fedele rovina rumorosamente in una scatola degli elicotti vicinissima al tuo masconiglio. Sfortunatamente il ponte è molto polveroso e uno stamaco tradisce la tua presenza all'arrivo del camion. Improvvisamente un fedele viene accostato ad un paio di mani pulite ti affermano per il polsino e ti alzano da terra.

"Così sta combattendo il destro?" magna un accademico appartenente alla banda dei Latini. Il suo abito la cosa più rivoltante che tu debba mai sentire! Sta saltellando la nota, vero?" urla interrotto.

"Io? Io non sono un saltatore!" risponde sfuggendo la mano verso la prima arma da corpo a corpo da usare all'offesa. Deve assolutamente guadagnare tempo! "Sono degli Angelini e voglio vedere la gara. Devo partecipare la zona meridionale ma il mio ruolo non è quello? Fanno scorta, amico?"

Striça la mano attorno all'impugnatura dell'arma e dietro al bandito vede qualcosa che lo convince a non attaccarlo: c'è una falla strapiante che sta premendo all'uscita della spada, e ti rendi conto che sarebbe la giusta dritte all'ora: l'attenzione proprio adesso. Decidi di offrirgli qualcosa in cambio del favore.

Se possiedi una bottiglia di Bourbon, vai al 141.  
Altrimenti vai al 207.

### 136

Ti appassioni contro le fedi violagreti e tegli a scura. I passi del bandito si sovvervano manovra: si aspetta pacatamente il momento adatto per passare all'attacco. Quando finalmente si forma la strada scendi ed inizi a sparare.

Scgli un numero dalla Tabella del Destino e comincia il tuo patteggiamento di Mian.

Se il totale è 3 o meno, vai al 282.  
Se invece è 4 o più, vai al 18.

### 117

Ha appena cominciato a correre quando il silenzio viene rotto da una raffica di mitra: i proiettili colpiscono le manovre e pochi passi da dove ti trovi e Kate salta per tentare di raggiungerlo. Non dovete perdere secondi preziosi! Le urli di continuare a correre, ma improvvisamente una violenza fino a sfiancarlo una gamba. Un crampo ti ha paralizzato la coscia: la stessa alcuni passi facendoti un poi cadi a terra. Cachi disperatamente di rialzarti per raggiungere la tua amica ma senti qualcosa di affilato scivolare di fianco. Le immagini iniziano ad affacciarsi e lentamente un pensiero compare in improvvisamente delle tue membra: l'ultima cosa che vuoi è vedere la tomba di Kate nascosta nell'edificio.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita tornano improvvisamente qui, a San Angelo.

### 118

Gli procuratori ed i loro strettori con un numero succedente mentre corredo disperatamente di fermare l'aggressione sfreccia davanti sfiorando la spada e dopo una corsa folle ti costringe nella strada casellata di attesa. La tua abilità e la tua presenza di effetti ti hanno salvato da una morte certa, ma all'improvviso senti il cervello che si alitava a velocità sostenuta. Devi raggiungerlo subito! Prende l'accelerazione ma la spada non si muove: il motore è fermo! Devi fermarlo in moto prima che i Missicchi sopravvengano e raggiungano per ucciderti.

Scgli un numero dalla Tabella del Destino e comincia il tuo patteggiamento di Guida ad Intelligenza.

Se è totale è 13 o meno, vai al 43

Se invece è 14 o più, vai al 104

### 129

Fra un che il malvagio riesce ad impegnare l'attacco colpendo con un formidabile pugno che fa la stessa sua al volo. Kate risale violentemente contro la porta, in evidente per tentare a saltarla ma si finisce in colpito al ginocchio con un pesante calcio. Per il punto di Resistenza. Caccia da saltare in piedi in il bandito in tutta adosso nel tentativo di strangolarlo con le sue mani sudore.

### Hong Ten

Combattenti 16

Resistenza 25

Il suo attacco fa la volta di sorpresa e non riesce a sfiorare un'area fino al terzo assalto.

Se vinci il combattimento, vai al 76.



### 130

"Questo dovrebbe risolvere la questione," esclama Hankell mentre afferra il missile con le sue mani e lo lancia.

"Sai cosa?" urla pochi istanti prima di premere il grilletto.

Vai al 350

### 131

Altera velocemente l'arma e ti metti a correre nel corridoio vicino alla scrivania e contro della guardia in vista mentre scopri che il suo carattere costante sono 24 colpi da 9 mm.

Perché la scena e la spaga mano ti dirige verso le scale. Non hai un momento da perdere perché devi assolutamente sfottare l'effetto corpo in? Sali le scale correndo, ma vedi che la porta della sala-cinema è già spandendo lentamente.

Vai al 168



### 132

Improvvisamente spera di Kate colpire il bandito in pieno petto e la rivista del sellino. Non ha un attimo da perdere! Resta ad alimentare il fuoco un poco tempo, sfoderando il pugno nascosto nei banditi della strada del loro capo. Raulo l'attende e lo sfidiamo a tutta velocità-danzando: sotto la disperazione, riflette nello spocchettismo-ritornando vede gli esplosioni centri respingere il corpo del loro capo del South Coast River.

Vai al 249



*Fig. 10. L'esplosione a giorni di dollari.*

123 (5/2) 4)

È molto difficile tagliare il bocchone rinfasciato, ma dopo alcuni tentativi il metallo cede e riesce ad entrare nello stesso edificio. All'interno scopri un furgone blindato, uno dei tanti che un tempo venivano usati dalle banche per il trasporto dei valori nel Texas. Quest'automobile è stato esplosivo poche giorni prima del disastro, ed è stato portato qui dai risparmiatori che dovevano dividere il bottino. I malviventi non hanno mai potuto farlo: il furgoncino contiene ancora alcune centinaia di dollari in contanti, una somma che oggi è assolutamente senza valore.

Overhause è morto presto, ma sicuramente si tratta di gasolio per motori diesel, un carburante inaltissimamente per lo suo speller. Improvvisamente la automobile ed una ad esplosione l'insieme dell'edificio a tutto l'edificio, alla ricerca di qualche oggetto inosservato.

Cassa degli armatori

Pompa

7 milioni di acqua distillata

Olio lubrificante

Chiave inglese

Da calando la notte e non vede l'ora di racconciare alla guida prima che sia completamente buio. Ormai non c'è più nulla da interessare da scoprire in questo posto, e decide di tornare indietro.

Via al 204

124

Eventualmente non ci saranno molti oggetti utili nelle macchine smantellate sparse qua e là nel perimetro.

però dopo una ricerca scrupolosa riesce a trovare alcuni che potranno esserti utili in un prossimo futuro.

Cassetta degli attrezzi  
Torcia solare  
Olio lubrificante

Se vuoi tenere qualche oggetto nella tua ricerca ti modificherò il tuo Registro d'Autore.

Non c'è più nulla di interessante da scoprire in questo posto, e qui sei deciso di rimanere verso la spola per ripartire al viaggio verso San Angelo.

Vai al 342

### 138

Così rapidamente un sentiero, o qualcosa di simile che ti permette di salire più agevolmente il pendio. Così non volutamente perdendo del tempo prezioso. Dopo un po' inizi a perdere a vista scendere verso la spola.

Vai al 219

### 139

La tua natura probabilmente appartiene alla base degli Angelinos, a guidare dalle stazioni di pure sulla schiena del tuo gabbiano da polle. Al tuo fianco terai la tua arma ed il tuo equipaggiamento: un manto con cui con 12 colpi da 9 mm) ed una mano conosciuta.

Sega elettrica  
Granaio  
Borraccia (contenente 3 sacchi d'acqua)  
Cassetta piccola

Brado, coltellaccio e attrezzi sufficienti per la tua vita di prima mano.

Coltello (2)

Dopo avere frugato nello zaino ripartisci la caccia, e non perché oggetti interessanti.

Coltello da macellaio (3)

Coltello ingegnere (2)

3 sacchi di cibo in scatola.

Ritorna che se vuoi tenere qualche oggetto devi modificare il tuo Registro d'Autore.

Prima di allontanarsi da lì caccia nascondi il coltello e del brado in un frigorifero morto. E poi dall'uscita di emergenza e sulla solitamente una stanza di scuola da porta in un vicolo malconosciuto sul retro dell'edificio.

Vai al 349

### 127

I primi due bradi che entrano nell'edificio cadono in una rete. Gli altri nascono a nascondersi dietro la porta, mentre il loro capo vi offre la possibilità di scendere: la mazzetta al diavolo!

Altra strada più tardi una pioggia di granate pesanti locale. La natura esplosiva vi fa una mazzetta, e quando l'ultima granaia Angelino si arruola al mattino nell'ultima distesa, trovano solamente la porta aperta nell'ultimo abboccio.

La vostra pericolosa missione termina finalmente qui, ed il brado.



Appena i banditi sono scomparsi esce dal macchinale e ti mette a correre verso la linea jeep, ancora Kai l'aggira e sale dall'altra parte. Corrihi disperatamente di metterla in moto ma è inutile: si sono portati via la chiave!

Sembra tutto peggio di Quantomeno ed i banditi?  
Sì

Se il totale è 8 o meno, vai al 153  
Se invece è 9 o più, vai al 76

Esamina attentamente i tre quadranti accanto alla velocità di sicurezza: sono tutti divisi in tre settori, e in ogni settore c'è un numero a due cifre. Il numero è un segnale nel terzo quadrante può essere modificato grazie ad un pulsante: per sapere la velocità devi sempre scoprire il numero segreto!



Studia la sequenza di numeri con attenzione e quando pensi di aver scoperto il numero segreto, vai al paragrafo corrispondente.

Se invece non sei riuscito a scoprirlo, vai al 136.

Anche se ti sei impigliato al volante con la macchina per tirare la pistola, il crollo e l'ordine sostanziale di classe ti danno un senso di sollievo: perdi 2 punti di Resistenza. Tuttavia continua la tua ricerca: un decrittamento e dopo metterla di nuovo in moto hai trovato:

Costante degli atomi  
Sema  
6 colpi da 7,62 mm  
Cilindro da riserva (2)  
Sega  
4 colpi calibro 12  
Tubo di plastica  
Lana

Se vuoi tenere qualche oggetto ricordo da modificare il tuo Segreto d'Azione

Vai al 56



Prendi un vecchio chiavistello al bar e ti avvicini alla porta posteriore: da una fessura del la finestra riesci a vedere l'interno della cucina. L'interno è completamente deserto, e a giudicare dagli avanzi di cibo quasi non sarei a dar retta di radici nel pavimento.

un numeroso gruppo di bambini deve avere bevande che non molto tempo fa.

Appoggia la mano sulle maniglie e scopri che la porta è aperta.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e torniamo al tuo postoeggio di famiglia.

Se il totale è 8 o meno, vai al 148.

Se invece è 9 o più, vai al 2.



### 132

"Eldorado, la mitica terra delle nebbie?" esclama con una beffarda, mentre guarda i cartelli di direzione, spero che è la per la città, senza completamente deserta. "Credo che non avremo molta fortuna a questo posto."

"Hai proprio ragione," ribatte Kate, "però magari restiamo e troviamo un angolo dove riposare per qualche ora."

Gli avvertimenti da oggi ti fanno spavento, ed ora che ti si offre la possibilità di rilassarti senza tutto il peso della tua famiglia? L'idea di riposare è certamente attraente, ma non devi dimenticare che sei inseguito dagli Angeli neri!

Se vuoi fermarti a Eldorado per riposarti, vai al 14.

Se invece decidi di non restare alla manifestazione e proseguire il tuo viaggio, vai al 140.

### 133

Con un numeroso scoppetto la tua spider si ferma in secco alla strada. Cerca disperatamente di rimetterla in moto ma non riesci a procedere per più di qualche metro. Qualcosa ti è rotto, ma non riesci a capire cosa? Improvvisamente ti ricordi che a Big Spring Canyon ha installato un dispositivo trovato su una Mercedes (W126/Coupe) e lo ha adattato al tuo cruscotto. Circol a questo complesso marchingegno puoi fare una veloce verifica automatica della tua auto. Dopo il codice d'accesso e dopo alcuni secondi nel display compare la causa del guasto: il filtro dell'aria.

Impieghi un'ora a smontare, pulire e rimontare il filtro, ed è un lavoro estenuante: devi bene 2 minuti d'acqua saponata per il pezzo di Rottweiler a causa dell'occlusione sudatoria.

Con la chiave d'accensione e con tua enorme sorpresa il motore si avvia facilmente: solidificato il cerotto in mano, ma dopo alcuni minuti all'orizzonte vedi qualcosa che ti fa rallentare. Davanti a te c'è un lungo ponte metallico che attraversa il North Cooche River. Il ponte è in ottimo stato e non dovrebbero esserci problemi per attraversarlo, ma ti preoccupa una misteriosa colonna di fumo che si alza in prossimità della zona di accostata.

Se posandi un bimbo, vai al 134.

Altrimenti vai al 134.

### 134

Con Hank il seduto al tuo fianco ti allontani da Sierra Blanca sull'autostrada 10 diretta verso ovest, e dopo alcune miglia noti una strana vegetazione di fiori.

della strada: alberi altissimi con strane foglie verdi e  
pungenti, fiori carichi bianco e forma di campanello.

"È una foresta di yacché!" spiega Haskell, d'accordo  
della tua ora obliadica...

"Ma ripeto che queste piante siano sopravvissute,  
quando qualcuno ebbe forma di vita è stata distrutta!"  
ribatte. "Devono essere particolarmente resistenti se  
sono sfuggiti così in fretta ad un nuovo ambiente!"

"Questo è il loro segreto, Mark. Tuoi noi dobbiamo  
adattarci se vogliamo sopravvivere!"

Continua a viaggiare ad una velocità costante finché  
all'orizzonte appaiono le rovine di Fort Hancock.  
Anche questa città, come Sagua Blanca, è complo-  
tamente deserta: apparentemente è stata schiacciata da  
Messicano poco tempo fa. Haskell continua vicino  
al concetto che in città non è pericolosa e che è  
possibile sopravvivere. Aspetta che gli altri vi ar-  
rivarono, e poi propende per Futuro per consolidare  
la barriera.

Vi siete allontanati per circa tre miglia da Fort Han-  
cock quando in lontananza intravedi un vicino uomo  
incerto. Non vuoi essere il primo di affrontare  
certamente le scimmiette, quindi decidi di atten-  
derti e di nasconderti in mezzo alla foresta. Il veicolo  
si sta avvicinando velocemente e noti che si tratta di  
un camion militare che trasporta un carico di munizio-  
ni ed un gruppo di banditi Messicani. Scendi un  
sguardo d'attesa con Haskell: se il camion arriva a  
Fort Hancock potrà dare aiuto alle vostre speranze di  
raggiungere El Paso.

Vai al 162

155

Qui ti lascia la donna con alcune vortici di Stoffa  
strappate dal fondo della tua maglietta, in modo da  
tenere l'emorragia e permettervi di continuare la  
fuga. L'ampio cordone è momentaneamente diverso,  
ma il ramoscello di pino conciato sembra di seconda  
mano, e presto questo posto sembrerà di banditi.  
Ritraggono da nascondersi dietro una porta di  
servizio quasi invisibile sotto lo stato di increspatura  
della parete.

Vai al 164

156

Il lancio contro il tuo avversario è cerchia di affondare  
per il tempo nel dispendio tentativo di bloccarlo prima  
che osare a cedere l'anima e a portare il proiettile il  
suo attacco lo coglie di sorpresa e riesce ad assan-  
narsi in pace di pancia allo stomaco e alla mascella. Cade  
preziosamente al suolo, inerte, ma dopo alcuni  
stati di shockamento riesce a rialzarsi. Siede su  
sullo mucchio su uno stivale e si lancia all'attacco.

**Rockledge**

**Combattività 15**

**Romancea 24**

Il tuo precedente attacco lo ha notevolmente indebi-  
lito: aumenta di 2 punti la tua Combattività per l'intera  
durata del combattimento.

Se vinci, vai al 168

157

Insidiare i segreti in rovina che si trovano nella zona  
centrale de la città, intraldero un enorme superamento

che espone numerosi manufatti che potrebbero essere di prima qualità, ma appena entro la zona senti che è stato circondato parecchi metri da. Nella parte posteriore, all'interno di una zona recintata, troverai un magazzino. La porta è chiusa a quanto pare non se ha mai tentato di aprirla!

Se vuoi scattare di nuovo, vai al 188.

Se invece decidi di proseguire le tue ricerche allora, vai al 204.

### 138

Cerca di concentrarti e di non cedere al titolo sordido dei presenti: ti aspetta e cerca la persona adatta per mettere alla maggior protezione possibile. Il bandito è fuori di sé, ma è sufficientemente un solo colpo ben centrato per poter finire alla sua sala da pranzo.

Prima di seppellire i due, fraglia nelle loro tasche e chiamali le aiuto. Il bandito cerca qualche oggetto utile per il tuo viaggio!

Piccola (con 3 colpi da 9 mm)

Pugnale (2)

Borraccia (contenente 3 litri/dieci d'acqua)

Mascella protettiva di cuoio

Clava

Mera (con 10 colpi da 9 mm)

Accendino

Cravatta

Analizza sufficientemente per 1 unità di prova sonora

Così, questa è la tua zona dei banditi e delle loro armi, dopo aver ottenuto di nuovo l'autorità. Rientra verso la tua spalla e riprendi il viaggio verso San Angelo.

Dopo avere percorso meno di un miglio ti troverai sulla superstrada 87 e viaggi in direzione sud, fino alla prima città che ti si presenta all'orizzonte: Sterling City.

Vai al 188



### 139

Se stai cercando di trovare la scopa quando uno scalfide si ferma, ti vede addosso facendosi rotolare lentamente sul pavimento. Ti senti calmo e calmo a calmo, ma a causa della caduta ti sei accorto che non (perché 3 pezzi di Roccia) e hai perso un oggetto importante nella mischia (così, la tua scopa è la tua scopa).

Vai al 140

### 140

Il copo è infatuato del dolore e della paura, anche se la sua psicologia malinconica con il calco della pancia la fa sentire brava con te nella di braccia. La tua compagna tiene un'altra strategia: cerca di farlo per la scopa, ma l'unico risultato che ottiene è quello di sfocare la tua mano dal volante facendoti perdere il controllo della spola. Il veicolo chiede pazientemente, finché non si ferma con un accettabile suono che fa sflettere il copo contro il cruscotto. Se la tua è stato malinconico la brava è ancora.

attaccata al braccio. L'unico modo per liberarsi è ucciderlo in un combattimento all'ultimo sangue.

#### Cappolo

Combattimenti 7

Intensità 19

Se vuoi il combattimento in 4 uomini a mano, vai al 144.

Se invece vuoi il combattimento in 5 uomini a più, vai al 143.



#### 144

Entri silenziosamente una finestra sulla facciata. Premi con estrema cautela nell'uscire completamente buio, ma senti qualcosa che sconvolgeva sono i tuoi stenti al locale: è in una confusione indicibile e cominci a avere qualche problema di respirazione, perché l'aria è saturata della polvere che altri hanno inalato.

Se vuoi continuare le tue ricerche all'interno del negozio, vai al 138.

Se invece vuoi raggiungere la polizia ed allontanarti dalla città, vai al 39.

#### 142

Contra l'arma e la punta contro il primo bandito, che si accende a zig zag tra i mattoni sparsi ai bordi dell'area di servizio. Ha percorso pochi metri quando senti il grido: la raffica lo colpisce in pieno scapolo e lo ferma. Il tuo compagno resta per qualche istante, poi abbandonando il suo fucile e corre verso di te sfidando ogni garanzia: presta a far fuoco con il suo secondo mitra.

Se possiedi munizioni sufficienti e vuoi sparare ancora, vai al 136.

Se invece non possiedi munizioni per sparare una seconda volta oppure decidi di non sparare, vai al 143.

#### 143

Tiraci verso le scale, soffermandoti alcuni istanti per controllare che le due guardie siano morte. Sul tonco mangiato di un bandito c'è un mitra in ottimo stato: lo vuoi tenerlo? Scopri che è caricato con 24 colpi da fucile mentre si accosta alla camera dell'altro intervento in presenza.

Se hai un secondo da perdere, devi assolutamente distare l'ultima sorpresa! Sali le scale correndo, ma solo che la porta della sala controllo inizia ad aprirsi lentamente.

Vai al 248.

#### 144

Lei riesce a bloccare il bandito per il tempo che ti serve per portare a termine la ripulitura. Ma sfortunatamente ha ferito i prigionieri!

Se possiede almeno 5 colpi da 9 mm e vuol darlo.  
Kato per la sua pistola, vai al 78.

Se possiede meno di 5 colpi da 9 mm e vuol darlo.  
Kato per la sua pistola, vai al 129.

Se non possiede neppure colpi da 9 mm oppure se  
vuol darli alla tua stanza, vai al 304.

#### 145

Lo sconosciuto ti evidenzierete teoricamente: alibi  
l'ucco e manda la freccia a puntarla nel terreno a poi  
continuare dai suoi piedi. È un semplice avvertimento.

Ma il bandito torna in via raggiungendo, ed è seguita  
dagli altri esploratori Angoliani, quelli che ha mon-  
trato al posto. Cerchi di salvare un avvenimento a Rai,  
ma il fragore di una raffica di mitra copre la tua vita,  
i proiettili si puntano silenziosamente sopra la testa e ripe-  
tono l'ucco con un paio di colpi, uccidendolo all'istante.

Dalci in piedi ed insieme a Kato trascini il cadavere  
dietro la palizzata, chiudendo subito l'apertura di  
alta munita dell'assolutamento si assicura, e quando  
sono assicurati che l'apertura è sprangata vi salite  
sulla galera e vi rivoltate ad entrare. Non hai perso  
alcuna di abbandonare la tua spider nelle sue  
degli Angoliani, ma ti rendi conto che sarebbe  
quello rimanere qui a combattere. Anche se non si  
vede nessuno sapere gli sconosciuti nella galera  
sotterranea.

Vai al 8.

#### 146

Il bandito ti lascia una maledizione prima di crolla-  
re sul cadavere del suo amico. Il combattimento

non molto impegnativo e devi assolutamente bene  
una munita d'acqua, altrimenti perdi 3 punti di Resi-  
stenza.

Dopo essere ripassato decida di seppellire i cadaveri  
in due bande, ma prima ricovererebbe frangere nelle  
tre tasche ed esaminare le loro mani.

Mira insieme con 12 colpi da 9 mm.)

Assolutamente

Garata

Assolutamente sufficiente per 1 unità di pronto soccorso

Problemi (caricati con 4 colpi da 9 mm.)

Pegale (2)

Fluctura di cuore

Corda

Non esiste nessuna traccia dei banditi e delle loro  
vite dopo che ha ucciso il munito spaurito. Ri-  
torna verso la tua spider e riprendi il viaggio verso San  
Lepido. Dopo essere percorso meno di un miglio in  
vicino nella superstrada 87 e viaggi in direzione sud,  
hai alla prima città che si conosce all'istante  
Living City.

Vai al 100.

#### 147

Stallman dal bar e ritorna al retroscena per raccon-  
tarci cosa ti è successo. Molto probabilmente sarai  
ucciso dai banditi nel tratto di strada tra qui e  
Santa Blanca, e molto probabilmente questo avverrà  
nella stessa gola che separa la Slaughter Mountain dal  
monte Ridge. Insieme consultate la carta geografica ed  
il serpente Haskell propone una deviazione verso la

rità di Cornelia, contrapponendo la porta dei Ligi Salas, per raggiungere El Paso percorrendo la rep. strada 62. La deviazione è molto importante, ma senza l'accordo predefinito questa sarebbe l'unica soluzione per arrivare a destinazione senza correre grossi rischi.

L'automista conduce il convoglio nella nuova direzione, ma dopo alcuni miglia intravede all'improvviso qualcosa che impone un nuovo cambiamento di rotta!

Vai al 374



148

Kate si dirige verso l'uscita secondaria, evitando gli ostacoli e i canali di scolo, ma improvvisamente davanti a un bandito che stava entrando da corsa nella fabbrica. La forza dello scontro lo scaraventa a terra istantaneamente, ma il bandito reagisce più velocemente della tua mente: l'attesa per la gola si trasforma in un periodo dal fedele che ha alla catena.

Se possiedi un'arma da fuoco e vice versa, vai al 148.

Se non ne possiedi, non vice versa: appare una lista di proiettili in riserva, vai al 119.

149

Arriva lo spunto di fuggire, ma tutti si mettono a correre, non si può più aspettare! Potresti aver bisogno di fuggire velocemente se lo caso si presenta male. Dopo avere cancellato che non si tratta di una trappola esplora alla istantanea il cofano ed estrai il motore. Scegli un'azione qualsiasi fuori dal terreno. La fuga dell'olo è immediatamente distruggibile.

All'interno del furgoncino non una radia C.B. appare in ottimo stato e funzionante. Non c'è più nulla da osservare in questo posto e decidi di continuare il tuo viaggio verso San Angelo.

Vai al 303

158 (fig. 7)

Avviati a incontrare la nave nella sala principale della fabbrica. L'altro la zona centrale della sala ed accendi un piccolo fido ussido e meno intossicanti tra le migliaia di libri che popolano ogni scaffale. È un discorso al vertice fanno tutti Kate a preparare da mangiare senza farsi sorprendere una violenta tempesta.

"Non mi pare per niente!" mormora mentre guarda preoccupato fuori dalla finestra.

"Non tutto il male viene per nuocere!" replica Kate. "Col non dovresti preoccuparti che Mad Dog ed i suoi uomini ci puntano addosso?"

Forse ed il vaso sono deliziosi (insapora il punto di dissolvenza), ed una piacevole conversazione si svolge tra i membri. Si addormentano tranquillamente accanto al fuoco.



*(Fig. 7) Kato per raggiungere l'uscita quando uno scaffale a fummo si precipita addosso.*

improvvisamente venne inghiottito da un crepuscolo-auscato e da un sole odore di fumo. Non restò che a intervalli conto di cosa sta succedendo, ma appena si poté vedere vedò che tutto completamente circondato da un terribile muro di fumo. Un fulmine ha colpito il tetto della biblioteca, ed i socchi volano verso preso tutto fuoco, state rischiando di finire brucati vivi?

Segli Kato e cerca di raggiungere l'uscita. Vi cre-  
me a pochi metri dalla porta quando uno scaffale si  
lance precipita ostruendo il passaggio.

Se possiede un attimino, vai al 47  
Altrimenti vai al 366

## 159

Un estellente raffica di vento ed il volto infuocato del  
bandito sono le ultime cose che ricordi: una decina di  
personi ti sguardano al petto accendendosi all'istante.

La tua giornata inizia in una pericolosa situazione: com-  
ma improvvisamente qui

## 162

La violenta colpa assistito con la tua mano arma  
accensione il bandito, che cade pesantemente al suolo.  
Quasi Kato la trova a sepolto: lo esce furiosamente  
al suo disconsiglio, ma prima di risalire in superficie  
si china per raccogliere al centro del bandito

Vai al 148



Percorsi le strade di Houston, una colfina e casata completa ruotata, con i nervi a fior di pelle, da un momento all'altro si apre: si incontrano una pioggia di banditi e di cadaveri in un'emboscata. Invece arrivano tutte le città senza incidenti e prende la strada per San Angelo, un distretto sud-est. Ha molta fama deve ospitare una riunione di capo altrettanto per il porto di Houston.

Arriva a San Angelo però prima del tramonto, mentre una luce soffusa illumina ancora i pochi edifici rimasti spinti nella zona centrale della città. Un tempo questa era il cuore commerciale di San Angelo, l'orgoglio dell'intera città, mentre ora di tutta l'antica epopea non rimane altro che qualche rudere ad ornamento di polvere e desolazione. Questo è la città che ospitava che un milione di persone?

Ti stai avvicinando al centro gettando vista un massiccio muro di fortificazione attorno ad alcuni edifici. Dall'alto alla città è controllato da un posto di blocco. Sarebbe assurdo proseguire, e parati decisi di dover fare il giro della città, alla ricerca di un'altra via d'uscita se la zona meridionale.

Viaggi ancora per un paio d'ore e quando arrivi sei molto stanco. Le tue idee? (sono formidabili?) Quasi tutte della città è praticamente disabitata e non si sente senza essere visto.

Con l'aiuto delle torrelle inizi ad arrivare senza difficoltà ad un maglio del centro, dove sotto i primi strati della presenza dei banditi il pericoloso campo si svolge. Kato sarà costretto dal servizio solo se lui

potrà aver visto in mano sinistra decise di entrare in una porta. Devi assolutamente cercare un nascondiglio sicuro per l'unico veicolo di cui disponi, quello che ti garantisce la salvezza!

Il periglio si sottrae da un supermarket. Spero ti spieghi il posto che cercavi, intanto la spiter in un colpo e dato che il viaggio è stato estremamente deciso a ripartire qualche ora prima di iniziare la parte più impegnativa della missione.

Vai al 29

Le strade sono ormai bloccate da una pioggia di sassi ed acqua, causata dalla violenta esplosione, ma lei presto si liberanza riesce ad attraversare l'altro ponte. Le grida continuano a scappare molto vicino alla tua spiter, ad improvvisamente senti che una bandiera viene usata.

"Abbiamo trovato" ora stanno tutti disperatamente a raggiungere la meta. Tuttavia riesce ad attraversare il fiume senza altri incidenti, e dopo avere fermato la spiter ti nasconde attorno a Kato dietro al colone del centro. Fortunatamente i banditi hanno finito le grida, però sono armati di armi da fuoco: appaiono la tua e cominciano a sparare!

Con calma la pistola è in preda a coprire, devi costantemente controllare l'entità del danno e provvedere alla riparazione. Lo pneumatico posteriore sinistro è completamente distrutto, e devi sostituirlo con quello di riserva che trovi nel cofano. E per fare tutto questo ti disponi al fianco!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il risultato è 18 o meno, vai al 144.

Se invece è 19 o più, vai al 154.

### 155

Kate ti denuncia l'emozionata che non riesce a trovare nessuna medesima adatta nella casacca del primo soccorso. Cerca di medicare meglio che puoi la ferita e adagi sul pavimento in una posizione comoda, un violentissimo di improvvisamente sconvolge tutto dicendoti che il tuo sistema immunitario cerca di neutralizzare il veleno. Perdi il punto di Resistenza.

Se sei ancora vivo dopo questa crisi sconvolgente, vai al 161.

### 156

Ringhia minacciosamente, e grazie alla tua velocità precipiti verso a salvare la vita. Freni a pochi centimetri da evitare l'enorme fargues, ma prima del motore si spaglia o che a Mervyns si avvicina troppo accorci a bruciata che l'intervento di raggiungere subito al centro del coinvolge. Il banditi tentano fermare sparando all'impazzita, ma fortunatamente nessun proiettile colpisce il bersaglio e in pochi minuti raggiungi la scorta mettendoti al salvo.

Vai al 112.

### 157

Harbitt urla in banda mentre il quarto rivale scappa: tra la folla repressiva. "Lasciate andare Mark!" esclama, afferrandosi per un braccio. "No-

stro lontano da solo? Guardate, non c'è cosa diversa a bordo!"

Scopri un piccolo animale morto, una ara-cara, una pecora e molte altre armi di ogni genere. Sfortunatamente non trovano le rispettive munizioni! Sui per far esplodere il camion per evitare che il carico cada nelle mani di altri banditi quando un oggetto che ti ha sfuggito attira la tua attenzione.

La sconvolgente agilità scopre un missile terra-aria, pesante, un'arma otto volte più potente di un semplice bazooka. Se vuoi tentare questa potente arma devi tirare di 2 punti la tua Agilità o essere del tuo peso e delle dimensioni eguali.

Dopo avere dato fuoco al cannone ti accammi verso la spinta ma non per aprire la portiera quando un fucile sbucca dal nulla e ti trasforma in macia alla spietata.

### Guerra

Combattività 15

Resistenza 25

Il tuo attacco ti ha colto di sorpresa, e perciò non perdi più di Resistenza nei primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al 63.

### 158

Altre la prima arma che ti capita saltano proprio al momento in cui la porta si spalancò: il bandito muore urtandola quando si accorge della tua presenza, ma non gli dai il tempo di reagire! Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa, e con un colpo violento sbucci a disarmarlo e a fargli la fronte. La forza dell'arma lo



(Fig. 4) Il bandito si accinge a usare il coltello da macellaio.

indefessibileggare, ma devi indurlo al colosso prima che venga a distruggere l'allarme.

#### *Assoluto*

Combattimento 11

Rosa bianca 16

L'aspetto e la velocità del tuo attacco ti hanno fatto prendere il sopravvento sul bandito: non perdi nessun punto di Rivelazione nei primi due round.

Se vinci il combattimento in quattro round o meno, vai al 137.

Se invece vinci il combattimento in cinque round o più, vai al 136.

#### **135 (Fig. 4)**

Spingi lentamente la testa ed una delle tue mani verso l'incassatura, ma preoccupati un po' di non scoppiare loro la schiena. Ti giri di scatto e vedi un bandito, spocchioso davanti ad un armadio metallico, che sta di sperto con la lama di un coltello da macellaio. Ti fissi con una meraviglia, poi pensi che lo ricordi di averlo visto prima per spartirgli la gola di scotto e tocca il coltello.

Segui un numero della Tabella del Destino e sommati al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al 136.

Se invece è 8 o più, vai al 132.

#### **140**

"Dove loro?" urla Kasai dopo aver avvicinato i veicoli del convoglio che si muovono lentamente sull'autostrada verso Kyoto. Giustato dal retro-scena di Peter Tyler il convoglio entra in città suonando i allarme.

mentre tutti urlano di gioia: un l'avrete fatta? L'avevo  
ora il suo giuridicamente debbo anche dalla presenza  
della giovane Kate, che è mormo e allegria e ha  
Dag e i suoi uomini.

Dopo averci visto i saluti e i festeggiamenti, si vanno  
avvicinare agli altri per discutere qualcosa più importante.  
Rakimbasar li conduce a seguire i movimenti di  
Aman Galil e dei suoi Mavretich della sua prima  
privilegiata sul dell'agente viene arrivando in una  
a lungo tentativo di inseguire il convoglio, pro-  
bilmente organizzarono un'azione nel tutto rivolu-  
ta che diventa ancora più pericolosa. Pop Galil ha saputo  
con tutto i richiami di un numeroso gruppo di Mi-  
nistero, che ha appena attraversato il confine al  
disperato tentativo di carburante e cibo. E per compie-  
re il viaggio ha fatto Dag Mavretich di mormo e com-  
pare la banda dei Santi di New Orleans e a volte  
un'altra, anche la nuova banda si trova nelle ma-  
nifeste.

Stanno cercando? I borboni Carter tra i loro. "De-  
bbono vedere avanti a tutti i conti se vogliono spie-  
di arrivare a El Paso?"

Tutta confusione l'opinione di Carter, e si deve  
all'incapacità di lasciare Kosi nel primo pomeriggio  
di viaggio verso El Paso senza fermarsi.

Vai al 282

## 281

Quando entra la bottega di borboni della casa  
a quando del bandito tradisce un aspetto di avvisi e  
controllato. Te lo scrivo di mano, la stappa al suo

a loro numerosamente. Dopo questa azione molto  
bottiglia la mormo e la guardia dell'azione.

Ti un guadagnato un posto in imbarca principale,  
mormo? evolvono nascondendo la bottiglia in una tana  
come del guidotto.

Escono al posto di guida, bruciando tra i loro  
qualcosa di accompagnabile e riparte. Dopo poco  
percorre alcune metri si dispongono si ferma di nuovo.  
A questa volta vede che ha perseguito viene ad altri  
si legge, in un settore dello studio che è stato  
trasformato in posto di riferimento. Seconda fard-  
mata del dispone e si mettono in marcia alla volta di  
mormo e mormo che cercano di dirigere verso  
in una più discreta.

Da un'ottima posizione sulle gradinate superiori so-  
vra tutto il lavoro preparativo che si stanno svolgen-  
do all'interno del campo. Un tempo in questo studio  
svolgevano eventi sportivi a livello internazionale,  
ma oggi viene usato un avvenimento sportivo di  
una alquanto differente. La banda degli Angeli  
la proposta a quella dei Loro di far partigiani i  
significati quattro migliori uomini in una casa mormo-  
antica. Lo studio si ricorda un vecchio film, an-  
tenno nell'area Roma, che ha visto quando si  
raggiunge. La gara di oggi vuole essere una sfida  
indivisa per proteggere l'allenamento la sua banda,  
ma è in gioco l'onore della banda stessa, e un uomo  
che la competizione verrà condotta senza esitazioni  
di colpo.

Devono a te vedi la sala esterna, costruita complica-  
tamente in vetro. C'è qualcosa di strano che si accan-

meno: la porta d'accesso alla sala è pervasiore che è  
rimpiombo da uomini armati fino ai denti. All'ingresso  
della sala restano a distinguere cinque portoni: questi  
banditi ed una ragazza dai capelli capelli biondi. Non  
hanno a vedere bene il tuo volto: ma un'impresaria  
sullo sfondo le dice che tu sei il figlio di lei, di Kane Norton.

Vai al 346.

### 162

Devi assolutamente impedire al sistema di raggiungere  
Port Hancock, e l'unico modo per farlo è trasferirti  
all'imboccata. Abbandoni lo spiedo e ti sposti vicino  
al bordo della strada. Quando il nemico si trova ad un  
estremo da fuori Hancock corre da colpire gli personaggi  
con il tuo pancia nuda. Il proiettile devierà verso il  
naso ed il veicolo inizierà a sbattere pesantemente  
fianchi su a sbattere contro il guardrail capovolgendo  
ripetutamente. Il canone e l'equipaggio vengono scro-  
stati nell'esplosione e soltanto quattro Minotauri  
riuscirono a sopravvivere. L'uscita è un scottone.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al  
324.

Se non ne possiedi oppure non vuoi usarla, vai al  
197.

### 163

Decidi di usare la scena per allontanare le guardie  
dalla scala ed attirarle in un posto dove puoi annu-  
lizzarle. Alla tua sinistra c'è una porta aperta, ed una  
fortunatamente per evitare di essere sospeso: dopo al-  
cun poco tu trovi un uso spogliatoio, e qui c'è una

porta. Dopo avere chiuso il rubinetto al massimo la porta  
si apre al corridoio. Non hai un attimo da perdere?

Il nemico è veramente accanito: le due guardie si  
avvicinano alla scena e quando si trovano a pochi  
metri dalla porta punta la tua arma e spari. Il urlo  
struggito di uno dei banditi, colpito a morte, viene  
coperto dal rumore della scena mentre l'altra, soprav-  
vivente di tutta l'olpe, fa la sua carica contro e tenta dispa-  
zionamento di disarmarti. Quando vedi l'imponente  
bandito sfoderare un massiccio coltello da caccia e  
lanciare nell'attacco, afferra un'arma da combattimen-  
to corpo a corpo.

### Purple Haze

Combatterà 18

Esposizione 27

Se vuoi il combattimento, vai al 121.

### 164

Un'aria, mentre la bella e forte è rimasta verso il  
toposono abbondante. Sei per raggiungere al so-  
spiegato uno e salva quando senti due spari al  
primo da una cantina e il secondo da una porta.

Segui un numero dalla Tabella del Destino e scendi al  
tuo passaggio di Agilità.

Se il totale è 1 o meno, vai al 176.

Se arriva il 7 o più, vai al 16.

### 165

Un'aria spedisce contro e cancella da legno macio e la  
chiusa senza difficoltà. Il terreno è coperto da una  
apparente, ed improvvisamente senti la macchina sbat-  
tere verso destra. Una struttura metallica crolla dal

nella se vede essere vero da questa struttura dei probabilmente espositiva al controllo dell'auto.

Se gli si sommano dalla Tabella del Denaro e sommati al passaggio di Gorda

Se il totale è 8 o meno, vai al 166

Se invece è 9 o più, vai al 209.

### 166

L'exploratore trova finalmente e appoggia la sua per alcuni, poi si gira di sotto il corso verso di te notando la presenza istantanea di una mano e fradente un affilato coltello da caccia nell'aria.

B-52

Combattimenti 14

Risposta 27

All'istante del terzo settore per un momento di 2 per la tua Combattimenti grazie al notevole ruolo che si viene dato da Kati durante il resto del combattimento.

Se vuoi il combattimento, vai al 111

### 167

Perciò per una ventata di miglia la superstrada 128 si diramano sud. Il fondo stradale è scosceso e quasi ininterrotto, e si non fosse per una serie di più irregolari piazze lungo il bordo non si riuscirebbe a distinguere la strada dal terreno stesso diventando. Dopo un'ora di viaggio raggiungi il momento con la superstrada 128. In condizioni del fondo stradale sono sufficienti migliori e tale si possa correre ad una velocità più sostenuta in direzione sud, verso Sterling City da qui potrai proseguire lungo la superstrada 127 fino San Angelo.

E qui si scopre quando si finalmente scorge la vista di una cittadina. La temperatura ha già raggiunto i 45°C e la fucina rende indistinta e confonde degli edifici. Percorri lentamente la via principale con l'idea di fermarti per riposare all'ombra.

Se decidi di fermarti in questa città sconosciuta, vai al 85

Se invece preferisci proseguire fino a Sterling City, vai al 206

### 168

Appena rivisti la superficie si si presenta una scena "sordida": gli Angeli sono stati sopraffatti dagli Undergrounds. I pochi banditi sopravvissuti sono legati e sorvegliati a distanza da un gruppo di donne dalle sguardo agguerrito. Il resto del gruppo è così occupato a frugare nella tasche delle vittime che non si accorge della vostra presenza: niente ad allontanarsi senza di Sciochi e raggiungere la spedis. Avvicinati loro sottovoce ma c'è qualcosa che ti lascia perplesso: qualcosa che riguarda il loro aspetto ed il loro stesso esistente.

Esamini i dati, e purtroppo ti accorgi che non hai buona efficacia per raggiungere Kati. Credi di scoprire un po' di informazioni da scartare delle auto in fondo, ma non che ti vada nascosto a perennare in contrasto di magia.

Intanto ti allontani vedi che gli Undergrounds stanno diventando un vero flanco per i loro compagni monti a battaglia. Un modo dignitoso per dar addio ai loro compagni d'arma, pensa, dopo tutto fanno a tuo aspetto erano infanzia! Ma in tua rappresentazione ven-

potrà subito ucciderlo da Kato: se fa notare che quello non è un favorito bensì un benchetto per antropologi!

Vai al 26



269

Rulento e gassé vanno al paese, cercando di ripulire gli occhi dai raggi del sole.

“È stupido!” esclama Rulento. “Non riesco a capire cosa sta succedendo laggiù!”

“Nemmeno io!” ribatte Kato. “Ma ho una mezza idea di cosa sta succedendo qua dentro!”

Con un suo commento Kato saluta un avvenimento di potere che in sua maggioranza volutamente lungo la superficie. Non ha bisogno di un bene: neppure capire che è un folle gruppo di bande provenienti da San Angelo.

“Pacevano meglio ad andarsene di qui” mormora la tua amica rivoluzionaria.

“Ma ragiona!” risponde Kato: ricorre a ragioni le marte. “Eppure la città è ingenua di fronte. Riprendiamola la superficie ad Eldorado!”

“Perché?” ribatte la tua amica. “ma sbrigati, stai. Quelle cose stanno volando?”

Vai al 313

170

Il cocchio si volta e prende il grillo, e il grillo si colpisce un pezzo teso. L'aspetto si scatenava al sole: una qualcosa di dolcissimo e caldo in bocca senza un momento sospeso di impensabile di tutto il suo corpo. Non riuscì più a muoversi, e l'ultima cosa che si in grado di ricordare è il movimento veloce del busto mentre muoveva l'arma e lo la porta contro la tempia. Un alito spento e una strana oscurità si sviluppò per sempre!

La tua pericolosa missione diventa fragoramente qui, sfregando.

171

Sta precipitando nel condono di un assassinio. Presso della disperazione allarghi la bocca per cercare di aggrapparti a qualcosa, quando improvvisamente la mano del grillo si impiglia in un gancio che sporge dalla parete facendo la tua caduta con un violento scossone: potresti a malapena per alcuni secondi ma il polsino si lacera e continui a precipitare nell'oscuro cataclite.

Dopo questo orribile incidente, nel tentativo dell'assassinio, lo spaventoso urto ti fa perdere i sensi ad una pesante oscurità cattiva che ogni tua sensazione.

Vai al 25

172

Ti alzi all'alba, e inseguo la giustizia a considerare il suono della spade mentre il sergente Haskell e il soldato Kato marcano di guardia a turno nel tetto della chiesa battuta, l'edificio più alto ancora in piedi.

a Kimi. Mancano poche ore a trasportare queste centinaia di persone in una provincia del cielo in direzione nord-est. Alti le, quando, e dopo aver accurato ad un altro turno di lavoro di Rosenbusher ed il suo straordinario veicolo che si sta avvicinando alla città. Volte, prende a bassa quota vi salita con ogni peso del terreno e si allontana da nuovo verso le case delle sostaghi vicine.

Dopo un'ora circa Kasan intravede una nuvola di polvere alzarsi verso sinistra. L'attesa vi ha elevarsi ma non così sicuro che nei propri il vostro convoglio. A quella distanza potrebbe essere anche un gruppo di banditi congiunti.

Vai al 168

### 173

Con i servi a fior di pelle abbini la botola e cascano a Kasan di continuare a camminare.

Procedete a tentare lungo la galleria buia, cercando di evitare a grinta con appena alle pareti. Mess'ora poi tardis appaiono una cosa più ampia: una soffitta fitta qualche raggio di luce, che illumina una piccola cella dritta verso una botola. Kasan suggerisce di controllare dove porta la scala. Forse vale veramente la pena provare! Raggiungi la botola e la sollevi con cautela. Kasan aveva ragione, perché si trovi davanti all'entrata principale del Regno Meridionale di Kasan.

Aspetta finché i vari gruppi di banditi si sono dispersi, più avanti dal cancello e avvicinando lentamente il cancello di sicurezza vi dirigete verso il settore centro-meridionale del quartiere generale di San Angelo.

Vai al 345

### 174

Cerca di contare la fucina, ma sfortunatamente viene colpito al petto al momento dell'impatto non conta nulla, ma dopo alcuni secondi una fitta convulsione ti toglie il fiato. Cadi pesantemente a terra in preda a violente convulsioni. La battaglia contro la morte ormai è già persa!

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita ormai sono tragicamente qua, alle grate di Sanora.

### 175

Situando la posizione rispetto dell'agente morto ad arrivare ad una finestra di vista dal posto senza essere scoperto. Continua a sorvegliare i movimenti dei due banditi: anche se l'addio nascondendo del coyote in mezzo impedisce l'aria, però dei due continua sopravvivere il fuoco mentre l'altro si china per tagliare una fetta di carne ammessa. La mattina lentamente ma con poco entusiasmo, e dopo alcuni minuti la spara di nuovo.

"Ma che cazzo di schizofrenia!" brontola tra i denti mentre lascia il petto di carne nel fiamme. Non riuscirà mai ad abbattere!"

Si sdraia rumorosamente la bocca con una stretta presa dalla bocca e si alza in preda di nuovo. Il secondo! Si sta dirigendo proprio verso il tuo nascondiglio!

Se hai un'arma da combattimento corpo a corpo o una scalda, vai al 42.

Se non sei pronto oppure non vuoi usarla, vai al 348.





(Fig. 9) Sul manubrio della moto sono fissati due microprocessori.

176

Interessi personali raggiungono il massimo di potenza dentro cui sei nascosto: il bandito non ha nessuna sensazione di fatica perché lascia? Aspetta pazientemente che aumenti i colpi per poi scattare di scatto dal nascondiglio e manovrargli addosso tutto il veicolo. L'impatto della raffica lo scaraventa al suolo a poche metri da te.

Vai al 346

177

Sono un'altra raffica, seguita da un urlo disarmante. Devi assolutamente impedire la presa che minaccia tutti i tuoi compagni? Controlli quale arma puoi usare per liberarti di questo temibile bandito?

Se hai un'arma da fuoco a vista scarta, vai al 348.

Se invece non sei ben appeso non possiedi nessuno strumento, vai al 226.

178 (Fig. 9)

Facendo scivolare la testa già bruciata verso il posto e lo attorcigli con l'accelerazione premurosa a violente. Vedi con la coda dell'occhio una strada lontana, ma a causa della velocità non riesci a leggere l'indicazione: un gruppo impegnato ad evitare la buca ed i cavi sparsi sulla strada?

Una impugna con aria decisa la pistola e cerca di fermare un bandito che si sta mangiando da vicino: ogni volta che lo spior si trova davanti al suo mirino, il bandito spara con due potenti mitragliatrici a tiro ravvicinato sul manubrio della moto. Il bandito è veramente abile: non riesce ad evitare i colpi e dovete

ripararsi dietro ai soliti corazzi. Alla tua guida  
vedrò un segnale che indica un sentiero sconosciuto.

### CROTTE DI SONORA

Non riesci a scattare il tuo avversario, e paroli dardi  
di sfuggigli percorrendo questo sentiero. Forse la  
spinta del tiroso e la solida terra a curve lo obbligherà  
ad una guida più lenta e ad una mira meno precisa?

Vai al 24

### 179

Quando il bandito vede che stai sfidandolo la porta  
sterza bruscamente verso sinistra. Le intenzioni del  
l'avversario sono evidenti: cerca di rendere difficile  
il tuo spintare con la mano destra?

Sonata a tua punteggi di Guido e Mara. Devi decidere  
quanti colpi sparare (unanno, uno, massimo, quattro,  
poi saltare il numero al procedimento risultante)

Se il totale è 1 o meno, vai al 318

Se invece è 5 o più, vai al 19

### 180

Se qualcuno vuole a questa velocità raggiungere  
l'interessante 10 in meno di un'ora" esclama, ma Kai  
non risponde. È riuscito a una domanda tranquilliz-  
zante al tuo fianco. Anche tu un molto nuovo, e senti  
la vivace compagnia della tua antica al viaggio molto  
nuovo ed inintermittente. Un colpo non colpo di co-  
no ti fa sbalare gli occhi per un istante, e quando  
riapri i tuoi occhi che stai andando a schiacciare contro un  
spione di roccia

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-3, vai al 234

Se invece è 4-9, vai al 248

### 181

Prende tempo al corridoio mandando addosso alla  
porta, con il fucile appoggiato sul fianco. La guardia  
che si trova nel lato sinistro della scala ti vede e cerca  
di urlare un avvertimento al compagno, ma lo sua  
forte vagano cancellate dal fragore dello sparo. La  
botta dell'impeto lo attraversa come le pareti, non  
deve perdere tempo perché lui che la sua salvezza  
dipende solamente dalla velocità con cui eliminate  
il tuo bandito. Ti giri di scatto ma sfioratamente ti  
lento di fronte alla porta del tuo muro?

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e continua  
il punteggio di Agilisti e Resistenza

Se il totale è 15 o meno, vai al 297

Se invece è 16 o più, vai al 197

### 182

Con il volume di colpi a stento bruciamento verso  
sinistra, nel disperato tentativo di evitare il razzo, ma  
ogni tua sforzo è inutile? Vieni venuto in piena e il  
cattolico esplode trasformando la tua spider in una  
pila di ferro. La morte è istantanea!

La tua pericolosa missione termina improvvisamente qui,  
nella Shogun's Mountain.

La sezione di rifornimento è stata saccheggiata recentemente: le cantine di carburante sono vuote e nell'officina gli autotreni sono sparpagliati sul pavimento. Osservate attentamente ciò che è rimasto in questa sala fatisca, e cercate alcuni oggetti interessanti.

Piede di porco (3)

Termometro

Fluorometro

Cassa da orologio (lunghezza: 3 metri)

Martello (3)

Se vuoi trovare qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Vai al 59



184

Diedi a Kate di seguirvi, e si nasconde tra le rovine che costeggiano la strada. La tua reazione impetuosa tale salta la vita? Il gruppo di Angelinas non si fa via e prosegue impeditamente verso voi. Rimanete invariati finché non vedete le mattonelle piovono all'orizzonte: solo allora decidete di appendere la tua perseguita indietro verso Eldorado.

Raggiungi la città dopo una lunga via di cammino, ed hai subito a soccorrere tutti gli edifici e le servizi. Beninteso, i nuovi sono a trovare quanto si sta cercando in cancelli esaltatamente ed un costruttore di non-nessi. Sta vicino dell'edificio, trascinando dietro il primo strumento, quando una voce cavernosa urla in ordine dalla periferia: "Forse dove sono e sono a chi?"

Vai al 329

185

Spiega il risultato con la struttura metallica, ma poco alla volta dei tuoi riflessi e ad un pezzo di tempo inizi a raggiungerli una scala. Scendi velocemente e ti trovi in un ampio corridoio che come sono alle scale: è completamente deserto, ma i piani dei banditi si stanno avvicinando minacciosamente e tra poco questo posto brulcherà di avversari silenziosi. Kate indica una piccola porta di servizio nascosta nella parete come uno stato di incertezza: potrebbe essere un buon nascondiglio, ma comunque se ci sono molte alternative, ti avvicini ad una Kate al quarto.

Vai al 281

186

Ti lasci cadere a terra ma la tua reazione non è sufficientemente veloce: la lama taglia la pelle del giubbotto e ferisce al braccio. Perdi 3 punti di Ferimento.

Impi e senti per sopportare il forte dolore mentre stai da malato, ma il bandito non ha intenzione di lasciarti andare. Si alza e ti si avvicina addosso impu-

grazioso un coltello. Essi al tuo primo colpo o tentano disarmarla, dandogli un pugno sul collo, o nel polso. Ti guarda inferocito: non si aspettava un avversario così agguerrito. Dopo esserti agguerrito ti si avventa addosso nel disperato tentativo di sconfigerti.

#### Rockblitz

Combattimento 15

Rassomina 24

Se vinci il combattimento, vai al 248.

#### 182

Anche se soffri molto a causa della ferita, riesci a scappare con estrema prontezza. Alla fiamma e percuoti gliel'occhio prima del tuo avversario.

Riesci a muoverti con molta difficoltà: ti rendi conto che hai già perso troppo tempo e che ti sarebbe impossibile seppellire i due banditi. Ti lanci a dragare velocemente nelle tasche dei cadaveri.

Puntia (con 4 colpi da 9 mm)

Pugnale (2)

Pesa

Mina (con 12 colpi da 9 mm)

Analizza l'efficienza per il resto di primo soccorso.

Raggiungi l'autostrada in tua spider e riprendi il viaggio verso San Angelo. Dopo quasi un miglio imbocca la superstrada 87 in direzione sud e dopo alcuni minuti scorge all'orizzonte una città. Una veloce occhiata alla carta stradale conferma che si tratta di Sterling City.

Vai al 188.

#### 188

Intanto le lunghe e discese mosche su tutti i angoli di questa zona di Belandfield, non scopre nulla di interessante. Non puoi perdere altro tempo prezioso e puoi decise di accamminare verso la spider prima che scenda la notte.

Vai al 206.

#### 189

Stendi senza difficoltà il legno mario della porta ed non nell'edificio. In mezzo al muro scopri la riproduzione in miniatura di una torre di trevolazione, con una targa nel piedistallo.

#### THE LONG STAR OIL & GAS COMPANY

Se vuoi arrivare in tempo per salvare Kate devi scoprire un'uscita verso il sistema sismologico dell'Edificio. Devi manovrare tutta? Dopo avere attraversato l'area ti dirigi verso le porte degli ascensori due volte e fra corridoi, uno verso destra ed un altro verso sinistra, fanno ancora la tua attenzione.

Se vuoi esplorare il corridoio di destra, vai al 215.

Se invece vuoi esplorare quello di sinistra, vai al 7.

#### 190

Presepsi un movimento rispetto a un angolo-buco del bar: ti giri di scatto, un istante prima di scendere sopra da una forte esplosione e da un bagliore associato. Respingi immediatamente e ti lasci cadere a una gamba alla tua presenza di ridurre un proiettile da 9 mm si deposita solo leggermente alla gamba. Perdi il punto di riferimento.

Alcune secondo più tardi Hanks, il sergente nel bar si accovchia, ma senza puntandolo verso l'angolo buio. In seguito è seguito da un altro selvaggio e dal terzo uccide un corpo che cade pesantemente al suolo. Il sergente si avvicina di corsa, e quando vede che non ha ripreso forza grida verso l'angolo per controllare l'identità del bandito.

Vai al 323

199

Mentre ti allontani dal cadavere del bandito incampi improvvisamente nella ruota del suo carro. Se hai tirato questa arma scopri che nel caricatore ci sono ancora 34 colpi da 9 mm.

Ti rialzi di scatto e ti dirigi correndo verso le scale, improvvisamente noti che la porta della sala cremona sta aprendo.

Vai al 268

198

Il bandito apre la sala improvvisamente, insieme al suo moto lo vede ricacciarsi dalla stanza e liberarsi al cielo. Con estrema agilità riesce a quantomeno in equilibrio e ad incassare senza difficoltà sulla ruota che li sostiene.

Perché non domandi qual'è la tua? Sfortunatamente la ruota non è abbastanza robusta da sopportare il peso della spada e si sfalda prima che tu riesca a salire. La macchina sembra rivoluzionarsi nel cielo e l'impulso squarcia il verbatim facendolo esplodere.

La porta secondo tutto sopravvive, ma si trasforma in una fatale palla di fuoco.

La tua pericolosa missione termina in glicone, qui



197

Ti giri a terra appena in tempo per non essere colpito dalla frasca lanciata dalla sommossa. Nel frattempo il bandito ti sta raggiungendo ed è seguito dagli altri esploratori Angelinos, quelli che hai incontrato nel posto. Cerca di urlare un avvertimento a Kate, ma il suono di una raffica da mitra copre la tua voce e provi a sfiorare la testa e colpiscono l'archivio accenduto all'istante.

Stai in piedi ed accendi a Kate insieme il cadavere che la polizza, chiedendo quale l'esperto. Gli altri membri di lì si avvicinano e ti danno una mano, e quindi si sono accorti che il veicolo è spronato in salita. L'entrata di una galleria e vi trovano ad essere. Non hai nessuna intenzione di abbandonare la tua spada nelle mani degli Angelinos, ma ti rendi conto che sarebbe un suicidio rimanere qui a combattere. Anche se non sei molto convinto degli glissatori lungo la misteriosa galleria.

Vai all'8.

Kate spara pochi colpi, ma cerca di sparare con precisione, coda nuda e bloccata a banditi fucili in un rivero e prendere la premiazione di azioni.

Passa a cambiare la ruota quando vede il capo degli esploratori scendere l'argine e dirigere verso il fiume. È convinto che sia un nemico senza minacce e lo ignorava di vendicare a tutti i costi la morte di Mekong Miko. Utilizzando colpi improvvisati e rivoluzionando una potenza casuale entra ad attraversare il fiume. Tu hai quasi raggiunto quando Kate prende la mira e con un colpo tale lo mitica per sempre. Il resto della banda rimane sconvolta alla vista dell'uccisione del loro capo, e questo lo permette di ritirarsi in sicurezza.

Raschia la macchina e velocemente raggiungere la sponda, riflettendo allo specchio le informazioni sul il gruppo di esploratori mentre recupera il corpo del loro capo dalla acque profonde del South Coast Drive.

Vai al 249

Pensa che tu cerca a riprendere il controllo dell'auto vai a sbattere contro un pilastro di acciaio, e ti fermi con un violento scossone. L'auto viene in parte assorbita dall'imbottitura del sedile, ma non riesce ad evitare un micidiale colpo di fucile: perdi 3 punti di Resistenza.

Sringi i denti per il dolore ma cerchi di non far rumore: il gruppo di banditi, una cinquantina in tutto, sta passando velocemente senza accorgersi della tua

presenza. Anche se non lo senti in piena forma sei ugualmente convinto: dovrai affrontare comunque l'uscita in auto quando sarai a San Angelo?

Controlla il danno alla carenatura. Fortunatamente è solo una lacerazione superficiale che non compromette le parti vitali del motore. Ti rialzi e dai un'occhiata al motore colto all'indietro.

Se vuoi esplorare la zona, vai al 48

Se invece vuoi andartene e proseguire il viaggio verso San Angelo, vai al 136



Finalmente senti lo stacco, al sicuro, ti pensi e decidi di non vedere il letto scivolare sollevando una narvala da livello che illumina il cielo notturno. Quando la tua mano si solleva e senti che ha il volto sferzato dal fumo, senti ancora il bruciore come del rischio che senti vero?

Stornate verso la macchina per ripartire qualche ora, mentre un lontano rumore osserva l'assordante esplosione. Il cielo si sta illuminando e appare un nero grigio e questo ti allontana da Bakerville prima che la temperatura diventi insopportabile. In questa zona l'autostrada attraversa un territorio pieno di salite e discese, e devi mantenere una velocità costante se non vuoi sprecare benzina. Il telefono è

questa mulo? Poi, stando profilo da Port. S. Cecilia, mi appa-  
nall'orizzonte, e se non trovi beniamine qua le cose ti  
mostreranno veramente male.

Fortunatamente appena entrato in città incontrerai un  
sanzon di riferimento. Il luogo sembra deserto, ma  
c'è qualcuno che non lo convince?

Via al 75

197

In una frazione di secondo la larva cade in una  
profonda quando la guardia mara si spaventa è un  
risultato che ti salva la vita? Il proiettile ti sfiora la  
testa e rimbalza contro la paria, ma devi ancora  
maria fare qualcosa? Alzi la canna e prova di prima.  
Il mara avversario improvvisamente fion, e un fion  
sordo ti fa capire che sei riuscito a liquidare il se-  
gnaco. Torna di sotto e ti dirigi velocemente verso  
la scala, ma improvvisamente ti accorgi che la porta  
della sala cronaca si sta aprendo.

Via al 168

198

Lancia la bomba, che istantaneamente rimbalza come  
il cofano di un'auto sfrecciata a cado lontano che  
cassa da grande. La bomba esplode con un boio  
che allontana la barriera ed apre l'accesso al  
quadriciclo tuo nascondiglio. Corri disperatamente  
mentre un tallo nella fion rappresenta della forza,  
ma non hai fatto nemmeno una doina di pace quando  
una raffica di mara mette fine al tuo tentativo di fug-

Una pericolosa mazione termina tragicamente qua,  
so poco della barriera di Fabiani

199

Stenda la guarda nervosamente alle spalle per con-  
trollare se il marcio è distante. In gli occhi ancora  
di sangue e un terrore disperatamente di ascoltare  
il marano per sfuggire alla sua mano infallibile. Im-  
provvisamente ha una reazione che non aveva previ-  
sto: una di colpo della mente e amboscia un tratto  
terro. Non ha nessuna intenzione di lasciartelo  
sfuggire? Spara bruscamente verso sinistra e lo mar-  
cio scorderanno i suoi occhi. Devi eliminarlo prima che  
raggiunga la superstrada 17

Ma c'è un pericolo da superare: un canale di scolo  
senza prosciutto, che corre lungo la strada ed è  
distante profondo da impedire al tuo avversario di  
avvicinarsi. All'ultimo momento il bandito mara ad-  
denta a correre lungo il canale, ma tu non gli dai un  
momento di tregua. Ormai gli sei alle costole, e l'unica  
cosa che gli rimane da fare è tentare di oltrepassare il  
canale con un salto. In lontananza intravedi una stio-  
zione di servizio in terra, e poco più avanti c'è una  
zona molto sparsa che arriva quasi fino a terra e  
che sige un molto bene come trampolino per spiccare  
il salto verso l'autostrada. Il bandito si gira per con-  
trollare da nuovo la distanza, e con uno spaccato  
ris-scolera e si dirige verso la tenuta.

Se vuoi tentare di saltare il canale seguendo l'es-  
empio del tuo avversario, via al 192

Se invece decidi di allontanarti dalla mazione di  
avviso, via al 51



le motociclette venute di loro stanno filando a tutta velocità lungo l'autostrada 10-kilometri verso la piazzola di sosta. Dentro ai sedili posteriori delle moto ci sono delle lunghe antenne, con in cima una bandiera su cui è raffigurata una testa di leone: è lo stemma dei Lions of Germany!

I banditi individuano la loro spola e fermano le moto al un centinaio di metri dalla piazzola. Smentano spietato da allora in un batter d'occhio compaiono nelle vicinanze nascondendosi dietro alle asperità del terreno. Si stanno avvicinando velocissimamente! Il trafficante ordina ai suoi due uomini di nascondersi e appena i banditi non devono assolutamente impedire alla riunione e del suo prossimo tentativo, né tentare di intercettare.

Per Leone rimane appeso la situazione di survival, per evitare la cosa troppo rapida davanti alla reazione di riferimento hanno intenzione di attaccare procedendo alle spalle.

Se pensate un'arma da fuoco e voce marcia, via al 102.

Se non ne pensate oppure non ha intenzione di fronte, via al 204.

## 101

Dietro la porta scopri un condono per i cavi dell'impianto elettrico, sufficientemente lungo per captare secondo. Il filo per primo si per far scattare. Una chiavetta salta la porta, il conacolo è stato a base, ma non si controlla la spicciola sensazione di disaffezione che ti trasporta la gola quando senti le urla



schegge dei suoi insegnamenti. La natura della morte di Melcong Make è stata riferita agli Angelenos, e le loro sentenze relative a loro agghiacciati propositi di vendetta. L'unica via da selvaggio a scendere le scale da servizio arrappate sulle quali li trovi assieme a Kate.

Dopo una passeggiata di gradite raggiunge il fondo del condotto: allungando un braccio riesce a scovare le pareti di un condotto che si snoda verso destra, molto troppo buio per capire dove qualcosa appare con costanza.

Se possiedi una scorta di flammiferi apporti un'uscita salutare, via al 109.  
Altrimenti via al 136.



203

Prima che tu riesca a liberartene, l'assunto salomonicamente ti si accende al tuo esiguo liquido. Un leggero pizzicore si diffonde sulla pelle, ma viene subito sostituito da un dolore lancinante che dal braccio si irradia in tutto il corpo. Kate corre disperatamente in fila da attendere nella camera del primo soccorso in più il sangue ti intormenta e sei scosso da violente convulsioni.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e ottimizzi al numero di unità di pronto soccorso a tua disposizione.

Se al totale è 40 o meno, via al 155.  
Se invece è 11 o più, via al 46.

204

Se preoccupando nel condotto di un ascensore di servizio, che un tempo collegava gli uffici del la Lone Star Oil & Gas Company con il resto dell'edificio. Il manico data un punto e cadi perennemente schiacciando al termino dell'ascensore, fermo da molto tempo al piano seminterrato.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, ciao Angelo.

204

Dopo una lunga e meticolosa esperienza nei vari negozi inizi a trovare alcune oggetti interessanti.

Borraccia (vuota)

Macchina fotografica

Soluzione disinquinante: sufficiente per i costi di pronto soccorso.

Microscopio

Forbici

Orologio da polso in oro

Se vuoi avere qualche oggetto ricordo da modificare il tuo Registro d'Azioni.

Se calando la notte e non vedi l'ora di rientrare alla tua casa prima che sia completamente buio.

Via al 206

206

Disperata Serling Cay la strada segue la gola ancora rocciosa che un tempo ospitava il Puerto Concho Vecio. Il paesaggio è meraviglioso e certo di immen-

gioco: la maestosa del fieno prima del Decano. Ma un'indicazione esadecale senza la sua asprezza?

**DI COOME - 2 NICOLA**

Se possiede una radice C.B., via al 328  
Altrimenti via al 46



**326**

Con una rivista italiana al capo si avvicina alla macchina sterzando bruscamente, e quando la porta davanti cerca di colpirti con la catena.

Scegli i tuoi compagni di Agnoli ed Inesliganza.

Se il risultato è 3 o meno, via al 38  
Se è 4-5, via al 372  
Se invece è 6 o più, via al 341

**327**

"Come va dal momento che un giro grande e da un colpo posto, amico?" chiede con una sgarbiata il bandito.

Con la mano lo costringe lo apre lentamente. "Sargh!" e senza perdersi le mani aperte. Te lo toglio di sotto una cuffia e vuoi il concubito su un sedile.

"Ma lungo questa due appetti" barbona divertito. Temo pure il tempo!"

Cosella del Ragione d'Arione gli appetti ripresi alla seconda e tutta casella dello stato. Questi sono gli appetti scolti dal bandito come merce di scambio per fare carriera nello studio. Se scolare nella mano di uno meno di due appetti devi cancellarti due mesi da gioco racconta, oppure un'arma da combattimento.

Con un sorriso soddisfatto il bandito intesa il barbona e intesa al posto di quella. Avuto il motore ma dopo solo pochi si ferma di nuovo. Ha paralizzato il motore secondo ad altro tra natura, in una parte della strada che è stato trasformata in area di rifornimento. Soltanto pochi dati vedono il motore in mezzo alla folla di macchine e macchine camminando insieme verso una zona più tranquilla.

Se un'istinta percezione sulle gradinate superiori osservava il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in queste strade svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, ma oggi viene ospitato un avvenimento sportivo di una rilevanza differente. La banda degli Angeloni ha proposto a quella dei Leon di far gareggiare i quattro migliori pugili presenti in una certa competizione. Lo stesso si ricorda un vecchio film, ambientato nell'antica Roma, che ha visto quando un pugile. La gara di oggi vuole essere una sfida sfoderata per festeggiare l'addio tra le due fan-

de, ma è in gioco l'onore delle bande stesse: un tale che ha competizioni sarà condotto senza esclusione di colpi.

Deviate a te vedi la sala creata, costruita, compiacere al re. C'è qualcosa da tirare che viene loro stimolare: la porta d'accesso alla sala è percorsa da un manipolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala recai a distinguere cinque persone: ogni bandito ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Si riesce a vedere bene il suo volto, ma un riflesso al centro dice che si tratta di lei, di Kari Nantaa?

Vai al 346

## 285

Preoccupato sopra l'occasione i banditi perdono con interesse con uno strano risultato: una figura ricompare ed un sacerdote o ad un santone, vestito in una lunga tunica bianca e con la testa coronata di un'aureola. È una settimana alquanto strano per me banda di desperados, ma ti ricordi che prima del Duemila a New Orleans esisteva la squadra di calcio di "Beverly"? Una certezza si fa strada nella tua mente: questa è la banda, forse di quasi 500 uomini, che Midway Michigan ha eliminato in suo anno scorso di me. Sarebbe inaccettabile avere uno scolaro dentro con una banda così numerosa: devi ritenere subito al consiglio per comunicare la brutta notizia.

La situazione è veramente allarmante: la banda di New Orleans sta arrivando da nord, un gruppo di Mexicana sta attraversando il confine meridionale ed un gruppo di Maravich sta organizzando un'imboscata all'avest. La possibilità di raggiungere El Paso sarà

salva si ridurrà notevolmente. Ma non c'è tempo per discutere i particolari e deviolo da separare il passo originale: rimanere nell'anticonda fedele al 14 e raggiungere El Paso da sud-est. E il viaggio più diretto a ridosso, anche se esiste la minaccia di un'imboscata da parte dei Maravich.

Vai al 250



## 286

Spinta dalla forza della disperazione giri di colpo il ritorno, e fai appello a tutte le tue forze per affrontare questa situazione d'emergenza: la spiedi stesso contro i rottami delle auto che fiancheggiavano la strada e prima di fermarti ti capovolgono su se stessa, rimettendoti poi fortissimamente su piedi. Il rallye ti ha preceduto, ma comunque il fuoripista ha urtato contro il suo partito posteriore: perdi 2 punti di Resistenza.

Il convoglio continua la sua corsa senza aspettarti: devi assolutamente raggiungerlo prima che si allontani troppo! Prendi a fondo l'acceleratore ma il motore non risponde. Un pensiero angustioso ti fa strada

nella tua mente, il monaco ne è orgoglioso! Allungare la mano e premi a girare la chiave d'accensione. Il Minivolt si accende, revvingando e non puoi permetterti di fallire: anche questa volta!

Scegli un numero della Tabella del Denaro e accendi il tuo prototipo di Guida ed Intelligenza.

Se il totale è 13 o meno, vai al 43

Se invece è 14 o più, vai al 184

## 210

Tieni lo sguardo fissato allo specchio retrovisivo mentre aspetti di vedere arrivare il corteggio. L'attesa non è lunga e dopo alcuni minuti riprendi il viaggio lungo l'autostrada. Tieni di guardia in un'amboscata il tuo momento all'altro, ma fortunatamente le tue porte sono rinforzate.

Il viaggio prosegue tranquillo, e dopo poco tempo, appena all'orizzonte cominciano a profilarsi gli edifici di Van Hara. La città sembra deserta ma decide di non rischiare inutilmente. Fai fermare il corteggio ad un miglio dalla città ed assieme al serpente Hissell ti incammini verso il centro per controllare che non si è diventato un corso di pericolosa guida.

Giocofino scende strada ai lati del viale principale non assolutamente tranquillo: non sono sulla di nozze, finché non arrivi ad un bar. Una nota di parcheggio vicino all'entrata... e sul sedile è deposta un'oca di peccato, lo stemma della banda dei Minervoli? Decidi di andare nel bar e, se ti dimentichi di entrare il banda per corteggiarlo, Hissell propone un'intermissione tra

ogni d'attesa? uno di voi due potrebbe occuparsi occupando dalla porta posteriore?

Se decidi di andare dal retro, vai al 121

Se invece decidi di entrare dalla porta principale, vai al 13



## 211

Dopo tanto che uno sguardo preoccupato allo specchio retrovisivo ti aspetta da un momento all'altro di vedere comparire gli Angeloni all'orizzonte, ma hai già percorso una cinquantina di chilometri e non li senti ancora nulla! La strada si sta allungando, questo sì, ma con una sorpresa unica: una pericolosità all'orizzonte. È situata nei pressi di un ponte che attraversa un corso d'acqua melmosa, un tempo fiume bellissimo e percorso conosciuto con il nome di South Creek River. La superstrada attraversa la città ed in prossimità dell'autostrada, del ponte, vedi alcuni inesperti e nervosi di polverosi.

Se procedi un bionisco, vai al 30

Altrimenti vai al 166



(Fig. 10) Il Bandit lascia cadere l'arma e si mette all'attacco.

### 303 (fig. 11)

Il secondo detto alla più di prepotenza e a tentare anche un'arma da corpo a corpo. Alla lo sguardo e con sorpresa vede Kate accorrere in suo aiuto con un mitra a mano. Invece a sparare all'impazzita, ma il bandito un remare indietro: risponde al fuoco ed un proiettile colpisce in pieno la cassa dell'arma di Kate scodandola mentre cade. Adesso il bandito si è quasi addosso, ma prima che riesce a sparare lo colpisce al giacinto con un calcio, facendolo perdere l'equilibrio. Il non gli cade di mano, ma il Lacer non molla e si avvicina a mani nude deciso a farti fuori.

### Kalashnikov

Combattenti 16

Risultato 25

Non ha alcuna possibilità di evitare il combattimento né una lotta all'ultimo sangue.

Se vince il combattimento, vai al 305

### 313

Dopo avere attraversato il North Corcho River riprendi il tuo viaggio verso San Angelo. Hai percorso un po' di miglia quando raggiungi la superstrada 37 e stai a percorrerla dentro verso sud. In lontananza intravedi una città sconosciuta. Una veloce consultazione alla carta geografica conferma i tuoi sospetti: stai arrivando a Sterling City!

Vai al 300

### 384

Il peso del bandito si avvicina minacciosa intanto che il tuo tempo si affrettava di passare all'attacco.

Controlla che la sicura sia disinnescata e quando finalmente i passi si fermano si alza dal tuo nascondiglio e apri.

Segui un corridoio dalla Tabella del Divano e torni al tuo posto giù di Meru.

Se il totale è 4 o meno, vai al 292.

Se invece è 5 o più, vai al 18.

### 215

Le pareti del corridoio sono incrostate fino al soffitto di penne di legno seccato, che danno all'ambiente un aspetto particolarmente raffinato. Memore per conoscenza istintiva che un tempo c'era gli uffici del compagno, Cautano ad avanzare lungo il corridoio pensante, guardandosi un po' alla destra di un'ala.

Il corridoio per verso sinistra e dopo alcuni passi trova davanti ad una porta completamente diversa da tutte le altre. È incassata nella parete e non ha il maniglie né serrature. Appoggia un orecchio contro la misteriosa porta: non sente nulla!

Se vuoi tentare di sfondarla, vai al 349

Se invece decidi di non perdere altro tempo perché è vero mormorare nell'aria, vai al 289

### 216

Ritorna indietro scorciatoio, e trovi Eric seduto al cofano che sta rimpiangendo la sua cenerente. Anche lei non è riuscita a trovare un po' di carburante, ma lo recuperano solo rassicurarsi per una cometa dove.

"Se trovavo una bottiglia di vino californiano?" esclama pregandosi ogni volta una bottiglia di vino bianco.

"Vediamo?" risponde mordace. "Adesso ci manca almeno un castagno!"

Il sole sta tramontando e la temperatura scende rapidamente al punto insopportabile della giornata laica. Il posto ad un forte vento freddo, sembra di una vera tempesta. Dovrei assolutamente cercare un rifugio per la notte? Non molto lontano da dove vi trovate, a nord di canale di macerie ed alle staccate granitiche, ci un vecchio edificio di mattoni, una biblioteca. E non so bene stato col il letto è ancora perfetto.

Vai al 190



### 217

Alzagli una mano per afferrare la carabina. Scattano come l'ammiraglio galante, devolvamente disastrosi la scena e sparano. Quando il bandito si accorge che ha appoggiato la canna sul fascicolo senza bruciare verso sinistra ed inizia a correre nella corda di argenteo. Capaci rubato casa sta cercando di fare in questa posizione se è molto difficile sparare con la mano destra!

Devi manovrare la speder sotto controllo, e a cose della fatta volatilità è veramente difficile tenere ferma l'arma con una mano sola? Premo silenziosamente l'acceleratore e cariche di ammoniaca ancora. Sto per premere il grilletto quando improvvisamente sento sopra una bacia della pavimentazione e perdo il controllo della vettura.

Sorgono rumori dalla Tabella del Destino e comincio a fare ponteggi di Aglioti e Benetton.

Se il totale è 32 o meno, vai al 251.

Se invece è 33 o più, vai al 267.

## 218

Quando finalmente riesci a svegliare Kian è troppo tardi per scappare!

Con tutti i cervi che stanno ad osservarti i banditi che entrano rumorosamente in città? Ogni che sopravviva? Il mondo senza fermarsi, ma è una speranza che puoi evitare. Se fermarsi nella zona centrale della città ti consente di smazzare tutti gli edifici. "Non deve trovarci!" sussurra, mentre si guarda intorno alla scoperta di un nascondiglio. "Se cadono nella loro trappola, sono morti!"

Il rumore dei loro passi si fa sempre più forte e viene dopo avere aiutato Kian ad infilarsi in un vecchio armadio si nasconde in una stanza silenziosa. È la seconda maggioranza prima tappa di coperta armata di loro motori? Dopo alcuni minuti senti rumore quel caso nel laboratorio. Trattieni il respiro e segui mentalmente ogni mossa dello sconosciuto, ma improv-

visamente senti qualcosa di fastidioso che si muove lungo il braccio sinistro.

Stanno a fare ponteggi di Benetton ed Intelligenza.

Se il totale è 23 o meno, vai al 243.

Se invece è 23 o più, vai al 259.

## 219

Il tempo trascorre dal sergente Haschell ad osservare la posizione nemica che ha dato i suoi frutti? Il Mexicano ha osservato una mano nascosta dentro alla baracca, e senza dubbio senti qualcosa quando ce ne sei bisogno. Vicino alla mina ci sono parecchie cose di grande, se dovessi scoppiare una l'esplosione ancheché una reazione a catena talmente veloce da distruggere la parte centrale della baracca. Haschell possiede una bomba secondaria che risolverebbe ogni vostro problema, ma per essere sicuri del tutto qualcuno dovrebbe offrire volentieri per andare a mettere la bomba all'interno di una casa. È un'operazione pericolosa, e nessuno di voi due merita della voglia di farlo. La scelta viene affidata al lancio di una moneta: fortunatamente hai perso!

Haschell ti consegna la bomba secondaria mentre tu gli dai il pezzo di segretamento. Aspetta il cambio della guardia, quando pochi banditi si aggirano vicino alla baracca, poi corri dalla segreteria e ti avvicini l'armamento alla baracca.

A tua destra di metri dal muro di mattoni calcoli che lì-gu potresti tentare di lanciare la bomba dentro una casa aperta, con buone probabilità di successo.

Scegli un numero dalla Tabella del Darsen e consulta il tuo gesting po de Aboliti

Se il totale è 5 o meno, vai al 198

Se è 6-7, vai al 272

Se arriva 8 o più, vai al 244



329

Forse il convento è ancora abbastanza vicino per tentare di mettere in contatto radio per l'ultima volta, prima del vostro incontro tra una settimana a Rio Stanton: il tuo apparecchio C B nella frequenza di Pop-Ewell, ma per qualche misteriosa ragione la comunicazione è disturbata da rumori e scariche elettrostatiche: non riesce a sentire nulla. Cerchi disperatamente un'altra canale libero ma resti solo ad intrattenere una sterile conversazione.

"Va bene Gold... resta lì tranquillo e aspetta il beniamino... ti mando una donna di nome ma ti riconoscerai, non perderti di vista e continua a ripetere 'Lanciamoli correndo per un po' e poi li sistemano per le feste quando arrivano sulle montagne. Ho capito? Faccio?'"

Una violenta scarica interrompe la comunicazione per qualche secondo ma poi una voce diversa continua a parlare.

"Terminato... presto e silenzioso!"

La comunicazione è terminata, rimane pendente a parlare l'apparecchio, cercando di capire il significato delle strane parole che sembrano ad un'incertezza, un'improvvisamente un rumore saggittato ti distrae dai tuoi pensieri.

Vai al 276

331

Cerchi di tagliare il filo che ti, ma dopo pochi minuti ti accetti in tempo tranquillo la sega fissabile dal leggio d'Arcoletti.

Se procedi una giornata o vuoi usarla per dar valore la porta, vai al 236

Se invece non vuoi perdere altro tempo prezioso e rischi all'impresa, vai al 188

333

Quando sei solitamente mentre alzi il tuo affetto cattivo da nuovo. Come ti riconoscono, alzi la testa per andare e ti prepari a sparare.

Se hai una pistola, vai al 8.

Se no un muto, vai al 287.

Se sei una carabina, vai al 49

Se invece sei un fucile pesante, vai al 83

335

Ma finalmente l'arma si appoggia la testa contro la porta e puoi fregarti in stacco avvicinando manico e sopravvissuto a fermare e per alcuni secondi non sai altro che il battito impazzito del tuo cuore. La





(Fig. 12) Mentre uno dei due cerca di scappare l'altro afferra la facile occasione.

maniglia della porta si abbassa lentamente, con i nervi a fior di pelle controlla che la ruota sia disinnescata e preme il grilletto.

L'accontentato crepito della sua arma viene accompagnato da un urlo straziante: con un calcio apre la porta e lo trova di fronte al cadavere di un Angelino con il braccio destro inteso dai suoi protettori.

Vai al 324.

### 324 (Fig. 12)

Ti avvicini al ponte con molta attenzione, anche se sei spinto da una forte curiosità. In lontananza senti a volte l'origine del fumo: è un piccolo falò nel quale due banditi stanno arrostando un coyote. I due disperdono alcune braci quando dal loro pranzi ti hanno sentito arrivare! Balzasti in piedi e te avvicini da corsa alle moto: uno cerca di scappare mentre l'altro come un felice testimone da un fedele appeso al solito.

Le vuoi impedire che scappino devi fare qualcosa subito! Prende l'acceleratore e si dirige a gran velocità verso i due banditi, ma quello armato si inginocchiò e para l'arma contro il parabrezza.

Sorgi in maniera della Tabella del Destino e tornasti a tuo panteggi di Gialla ed Intelligenza.

Se ti ricordi è 13 o meno, vai al 60.

Se invece è 14 o più, vai al 32.

### 325

Alla tua sinistra vedi una porta aperta che conduce in uno spogliatoio, ed entri velocemente per evitare di

essersi scoperto dalle due guardie. Se vuoi arrivare alla sala cospirata devi agire in modo rapido ed efficace. Con una veloce inchiesta riesce a determinare la posizione dei due banditi.

Se possiedi nell'arma da fuoco ed almeno due colpi, vai al 89.

Altrimenti vai al 342.

### 336

Nella macchina si scopre il coltello, decide di abbattere l'impresa o di procurare il poco carbonaceo che riesce a trovare nel cassetto della macchina. Ci si è appena sufficientemente per raggiungere la prossima città lungo l'autostrada. Bragado. Ti allentava la tensione dall'aria di servizio, sperando di avere più fortuna nella prossima città.

Vai al 347.

### 337

"Cosa nasconde in quella borsa?" chiede il giovane indicando il suo zaino.

Lentamente le braccia si alzano e lo apre davanti loro. "Prendete quello che volete" esclama con voce concitata. I due si avvicinano a terra il contenuto del tuo zaino ed iniziano a rivoltare con aria ansiosa.

"Io prendo questi due".

"E io questi?" esclama il suo amico. "Tu puoi tenerli, resti".

Cancella dal tuo Registro d'Azioni i primi quattro appena segnati nello zaino. Questo è il prezzo del

legittimo per ottenere allo stesso. Se possiedi meno di quattro oggetti devi abbandonare uno di prima occasione.

"Ti sei guadagnato un posto in prima fila, amico!" esclama il più alto con un ampio sorriso mentre nella mente lancia il processo botanico.

Dopo averlo aiutato a scavalcare i cancelli di metallo ed ironia, i due tornano indietro salutandolo e congratulando all'ingresso la fortuna che hanno avuto.

Vai al 85.

### 338

Dura silenziosamente un'arma da combattimento corpo a corpo e si prepara all'assalto. Entrati all'improvviso nella stanza e corra da sinistra all'uscini del laboratorio, una figura sconosciuta vicino ad una lavatrice si sta alzando lentamente. Appena lo vedi gli salti addosso con il braccio alzato, pronto a colpire.

Segui un numero dalla Tabella del Destino e consulta il tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al 139.

Se invece è 6 o più, vai al 386.

### 339

Igni la cartuccia e consegna a Kato gli ultimi colpi senza prima di iniziare a cambiare la ruota superiore. La tua compagna ricomincia velocemente l'arma proprio quando il capo degli esploratori, convinto che abbato l'uso le munizioni, sale nella macchina ed esce dal suo nascondiglio dirigendosi verso la spalla. Sta urlando

della volgare imprecazione, e nella mano sinistra tiene una pesante catena. Kim non perde tempo: alza la pistola e spara.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-4, vai al 245

Se invece è 5-9, vai al 122



239

Ti allontani dal crastocordile ed attraversi velocemente la città in rovina. Sei molto lento, perché ti aspetti un'imboscata o un attacco a sorpresa da un momento all'altro, ma fortunatamente lo tuo nome talmente presto si fonde. Ti ritrovi nella superspina di deserto sud-est, verso San Angelo. Hai molta fame: durante il viaggio devi mangiare una razione di cibo sintetico: perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al 268

231

Cerca disperatamente di temperare l'entusiasmo: ma Hankell continua ad interrogare il Maverick sul fondo. Il bandito non si arrende, ma ormai la sua vita è segnata: dopo lunghe menzogne di riserva, con un filo di voce, l'uomo si decide a parlare. È un'esplosione

di Maverick, una scoria, è la parte di un gruppetto molto più numeroso che ha il compito di portare un attacco alla colonna di sopravvissuti di Big Spring. Dopo una lotta con gli amici è caduto dalla moto rimpiangendo la gamba, i suoi amici lo hanno abbandonato lì con la promessa di recuperarlo al loro ritorno. Il suo gruppo sta combattendo contro una banda messicana proveniente da Sierra Blanca, che sta cercando di mettere le mani sulle loro procelle.

Hankell gli chiede notizie di Mist Dog. Macgregor non si lascia trillare di rispondere. Un flusso di sangue gli porta il viso e con un rictus riesce a produrre le ultime parole: "Mist Dog vi saluterà..."

Vai al 247

232

Così alla corda un gruppo di banditi armati fino ai denti non puoi perdere molto tempo a sorvegliare nel deserto, e inizi a scoprire poche cose.

Medicinali sufficienti per 2 unità di pronto soccorso  
Acqua da pompone (3)

Raffia C. B.

Foglio di sigarette

Esattore

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificarlo il tuo Registro d'Azione

Vai al 248

233

Sia per aprire la porta quando senti un debole rumore, anche ad un colpo di tosse soffocato, proveniente dalla

capite! Rimane intorbidato, angustato, automaticamente un'arma da fuoco ed alza istintivamente la cassetta. Dissimula la sicura mentre rischi attentamente la tua prossima mossa.

Se decidi di sfondare la porta con un calcio, vai al **98**.

Se invece decidi di atterrare: "Eccola lì con la sua molla!", vai al **113**.

### 134

Il violento urto fa fermare la spalla, e ti rassegni al colpo quando sbatti contro il volante: perdi 2 punti. Respira! (Eti: ricorre ad evitare dolorose contusioni grazie alla cassetta di sicurezza, che aveva attivato prima di addormentarsi; adesso è sveglia, con gli occhi sbucati dallo spavento).

"Cos'è successo?" chiedi con gli occhi pieni di sotti.

"La strada è finita!", borbotta a denti stretti, mentre coi dalla spalla per andare a controllare i danni. Scopre che la parte anteriore della carrozzeria è quasi demolita. La separazione di un danno simile ti porterà via parecchie ore.

Se possiedi un cane d'illo collarettilerino ed un contenitore di acetilene, vai al **98**.

Altrimenti vai al **105**.

### 238

Fortunatamente il tuo avversario non ottiene il bersaglio: mentre il suo colpo lo prende al pieno torace il bandito si inginocchiò e ribellando una maledizione lo appella a tutte le sue forze per tentare di sparare ancor

una volta. Non vuoi sprecare un altro colpo prezioso, uno che il bandito ormai è spacciato. Ma fortunatamente questo è uno sbaglio che ti è facile.

La tua pistola non è un'arma comune: è un modello nuovo completamente automatico. Riusce ad avere facilmente l'arma e pochi istanti prima di cadere lo senti sparare l'intero caricatore. Tu senti soltanto da una raffica violenta mentre un dolore insopportabile ti toglie il respiro: un inquietante tempo si espande in tuo il corpo e in pochi secondi cadi in una morsa di eccitata dal quale non ti risvegliarai mai più.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione terminano tragicamente qui.

### 236

Prende la granaia delle navi e le fidi sul buchetto con un razzo di Stoffa unita di passo che ha trovato per aria. Regoli il timer a dieci secondi, sei la lingua e ora a nasconderti dietro la nuvola di fumo.

Dopo dieci secondi ecco la granaia esplodere con un fuoco sordante.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-5, vai al **67**.

Se invece è 6-9, vai al **348**.

### 237

Eti esce dal suo nascondiglio per andare a frugare nelle tasche del bandito ucciso, affila nel suo zaino la pistola ed alcune proiettili da 9 mm: mentre la lascia scegliere tra i rimanenti oggetti.

Barricata (contenente 3 razioni d'acqua)

Bando e disinquinanti sufficienti per 2 mesi di pronto soccorso

Catello da cucina (2)

Sopra il soffitto

3 colpi calibro 12

Tranciare

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di mandarlo al tuo Reggente d'Arione

Nasconde il cadavere sotto una pila di coperti o, dopo avere ucciso il botano, vi allontanate dall'ufficio prima che qualcuno si accorga della sua scomparsa.

Vai al 66

### 138

Procedete lentamente lungo il cancello-completamente assomero nell'oscurità: forse vi sarà pena, e voi riuscite mai più a risalire in superficie? Ma dopo alcuni passi vedi una debole luce provenire da un foratino nel soffitto. Sembra credere a una vecchia, sola pensierosa, dunque la risposta di una scala a pioli?

Se vuoi salire la scala per esaminare il soffitto, vi al 79

Se invece decidi di non perdere tempo e proseguo lungo il cancello, vai al 315

### 139

Quando finalmente raggiungi la strada vedi Kato e gli altri vicino al corpo immobile di Guano. Prende la decisione di prendere sostanzio ma Haskell alza lo sguardo e scuote la testa sconsigliando ormai è troppo tardi!

Senza dire una parola Haskell e Kato si allontanano con il cadavere del loro amico per seppellirlo, mentre tu devi rimanere a riposare nella station wagon. Nel bagagliaio trovi il botano che ti ha ucciso ma preferisci il pericolo del sequestro

Medicinali e bende sufficienti per il mese di pronto soccorso

Il razzo da cibo in scatola

1 razione d'acqua

Però anche a prendere due palloni di benzina dal serbatoio, proprio la quantità che ti serve per raggiungere Kato? Quando i due militari hanno ultimato il loro lavoro compila, carichi il botano e risalite in macchina per proseguire il viaggio verso ovest

Vai al 69



### 240

Si appressa a notte e speriche il bandito non si vede. Sfortunatamente vede un lembo del tuo giubbotto e si ferma. Capisci che qualcuno sta vedendo storia, ti giri indietro e lo vedi ambulare a pochi passi da te, con la pistola in mano e con un sorriso diabolico. Devi agire subito! Con un balzo folle gli salti addosso e riesci a sventarlo a terra prima che possa prelevare il fucile. Lo disarma con un rapido colpo al polso che



(Fig. 15) È un uomo alto e ben piantato, e sembra un'andrea  
mallore.

sesta l'arma contro una roccia poco lontana. Il bersaglio non si perde d'animo e dallo stivale estrae un pugnale.

### Ray-Ban

Combattività 15

Resistenza 25

Il tuo attacco lo ha colto da sorpresa! Avanza di 2 punti la tua Combattività per tutta la durata del combattimento.

Se vinci il combattimento in 3 scontri o meno, vai a 77.

Se invece vinci il combattimento in 4 scontri o più, va al 337.

### 348 (Fig. 15)

Scendi a sedurre con le tue parole e tocca le sue mani, mentre la donna dà una risatina sboccia dalla porta protetta dalla presenza.

"Anche tu, bellezza?" continua la voce ammantata dal silenzio, gettando il tuo corpo dal fianco della spina e facendolo cadere vicino ai suoi piedi.

"Non passarci nemmeno!" urla un'altra voce proveniente dalla tua destra.

Di dietro la carcassa di un'automobile si fa avanti un uomo alto e ben piantato, con i capelli biondi tagliati a spazzetta, che indossa un'uniforme militare di servizio. Il suo sguardo è protetto da un paio di occhiali da sole. Si avvicina a fanghi poco marciando la parola posta contro di te. Poi si ferma vicino alla cassa d'oro che sembra sbucata dalla porta, uno con una canbana sotto l'altra con un fucile e alcuni nastri.

"Non contrassegno affatto dei banditi, capo" borbona quella con la carabina.

"Infatti" le sottocorpo Kate: "Stanno semplicemente fuggendo da una banda di disperati!"

L'uomo in uniforme si grida al mondo con una disonestà e si gira per parlare con gli altri due uomini. Subitaneamente si accorge del grado di sorpresa un po' sbalzo, e dalla stanza circolare rientra nella stanza. Hanno qualcosa da farebbero? Ritornano quasi subito la stanza della Lega per la Difesa Mondiale. Dopo alcuni minuti il sottufficiale si gira e con tono amichevole rivolge la parola: "Penso che dovreste raccontarci la vostra storia!"

Vai al 323



343

L'unico modo per allontanare le due guardie dalla scala è attirarle verso il tuo nascondiglio e presentarle con un attacco a sorpresa. sfoderi un'arma e combattimento corpo a corpo e ti metti a gridare: "Le banditi cadono nella trappola! Quando si avvicina alla porta dello spogliatoio bala in avanti e con un colpo-decisa-tagli la gola alla prima guardia il deputato cerca di uccidere qualcuno ma dalla sua bocca esce invece soltanto un rictus. Finisce immediatamente col

proiettando a terra mentre il suo amico cerca di coprirlo con il calcio del mitra. Fortunatamente evita il colpo e riesce a disarmarlo. Il mitra scivola lontano, circa il momento di sorpresa per tagliare addosso al suo avversario e scaraventarlo a terra.

Pygmy Haze

Combattività 18

Risposta 27

Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa! Aumenta di 2 punti la tua Combattività per l'attacco durante del combattimento.

Se vinci, vai al 191

345

La tua abilità di volare e i tuoi riflessi scattano ti permettono di prenderti il controllo della spida. Riesci a evitare lo schianto contro la porta dell'ufficio ma a fermare alcuni metri più avanti. Spingi immediatamente il muso e rimani immobile: un gruppo che si muoveva di stanza sfreccia proprio in questo momento davanti al tuo nascondiglio, sfidando una densa nebbia di polvere. Appena i banditi si sono dileguati all'orizzonte hai un profondo sospiro di sollievo: quando arriverà a San Angelo dovrà affrontare una resistenza di uomini in armi?

Ora il pericolo è passato! Ti rilassi per qualche minuto ed osservi attentamente il deposito.

Se vuoi dare un'occhiata in giro, vai al 134

Se invece vuoi continuare il viaggio verso San Angelo, vai al 342

Lancia la bomba, e fortunatamente il missile si dirige esatto e istantaneamente dentro una curva di grasso. Tu poi ti scatti per allontanarti prima che la bomba esploda e ti metti a correre verso la foresta, alla ricerca di un rifugio sicuro. Sfortunatamente un bandito ti vede e non si lascia sfuggire un'occasione così interessante: alza il mitra e comincia a sparare. Il proiettile sibilato nell'aria uccide o lo, ma per fortuna raggiunge il tuo muscoloso seno e salta.

Vai al 358

Spari la carota contro il muso del bandito e premi il grilletto. Gli effetti di uno sparo a distanza rivelano una divinità. Kuo si libera dal suo carotiere mentre il corpo del bandito viene scaraventato in aria e cade pesantemente al suolo, a pochi metri da dove è Kuo.

Vai al 76

Mentre stava sparando, il bandito si è spostato in avanti e ora che tu te ne accorgi, è adesso a non accorgerci vicino alla tua testa posteriore della tua mano. Quando decidi di rispondere al fuoco non ti rendi conto che stai sparando nella direzione sbagliata. I proiettili sembrano creare la struttura metallica e intorchi il tuo corpo solo quando senti una raffica penetrare da un'altra direzione. Ma ormai è troppo tardi! Un dolore lancinante si paralizza il braccio e la spalla: un proiettile ti ha colpito!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (D = 10) e uncinale di 1. Il risultato opera la tua parte di Kuo e la tua parte a causa della ferita.

Se sei sopravvissuto alla sparatoria, vai al 388.



Cerchi di ripararti dal fuoco amico dietro una stalagmite, ma la tua reazione non ti comprime a causa della macchina. La raffica ti colpisce in pieno petto ed un liquido dolce e caldo ti riempie la bocca: il dolore lancinante che provi per alcuni secondi viene subito sovrastato da una calma scontentezza.

Non riesci nemmeno a vedere il bandito cadere: vittima dell'amboscata di Kuo, perché ormai un proiettile è in un corso dal quale non ti distoglierei mai più.

La tua gravata via diventa ingiungibile qui, nelle gole di Sasso.

Il bandito ti stringe la farma, e dopo avere lanciato un'impressione straziante a terra. A giudicare dal modo di lottare che ora il tuo grubbotto di pelle



questo è il primo Angelino che vedi. Non molto lontano trovi tutte le sue armi ed il suo equipaggio: metti in moto l'orologio con 12 colpi da 9 mm. Un coltello (2) ed uno unico contenente parecchi oggetti.

Saga flessibile

Granata

Borraccia (contenente 3 bicchieri d'acqua)

Coperta piccola

Bande, salfumiche e disinfettanti sufficienti per 3 mesi di pronto soccorso.

Anche in caccia trovi alcuni oggetti molto utili.

Coltello da macellaio (3)

Coltello a seghetta (2)

3 razze di cibo in scatola

Se scegli qualche oggetto ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Prima di allontanarti dalla cucina nascondi i cadaveri del banchetto dentro un frigorifero vuoto. Ti allenti verso l'uscita di sicurezza e vedi le scale segrete che conducono ad un piccolo maleducante nel retro dell'edificio.

Vai al 248

•

248

In una dozzina di minuti raggiungi la superstrada 277 ed inizi a percorrerla in direzione sud. Continua ad accelerare fino a quando il South Creek River non è altro che una sottile linea riflessa nello specchietto retrovisivo. Non attraversando una regione spopolata, priva di qualsiasi forma di vita, potrebbe sembrar-

abilmente un passaggio lunare, e se non fosse per un meraviglioso tramonto ed una piacevole brezza serale si potrebbe pensare di essere in un altro mondo.

La collina senza la notte quando all'improvviso interviene il profilo di una città con le case e i grattacieli in rovina illuminati dalla luce della luna. Un'illusione simile quasi all'effetto si avverte che sta entrando nella città di Eldorado.

Vai al 132



130

In tutti gli specchietti si vede un paesino silenzioso mentre il sorvegliante attraversa di nuovo Van Horn sotto verso Sierra Blanca. Questi paesini sembrano in realtà essere l'autostrada vi conduce verso l'immenso paesaggio di Devil Ridge e la Singing Mountain. È solo pensiero a far accapponire la pelle!

Si sente allentamento di poche miglia da Van Horn quando senti il crepitio di una spioneria ed intravedi

all'orizzonte un sottile filo di fumo nero. Più vicino riesci a distinguere la piccola cittadina di Allanson: gli edifici sono in fiamme e nella zona del parco si affannano una cruenta battaglia tra i Marescialli ed una banda di ribellese che ha varcato il confine con un espediente che. Dopo avere avanzato lentamente la situazione decide che l'unica speranza per la sopravvivenza è in un azione veloce. Si muove ad attraversare la zona della battaglia a tutta velocità, mentre le due bande sono impegnate a combattere tra di loro, riuscite a sorprenderli e ad essere abbattute senza prima che si rendano conto del vostro passaggio.

Tutti sono d'accordo: viene predisposta la formazione del convoglio e a Faye Tyler con il suo cane amico concesso viene assegnata la posizione di testa.

Vai al 281

281

Riesci a riprenderti il controllo della spola, ma nello specchio retrovisivo vedi la tua casafina riciclata sull'asfalto a rompersi in mille pezzi (piccola l'area del Regno d'Arione). Che senso l'invia del te avvertano, che rice improvvisamente dalla strada alzata a carrire sul terreno accidentato. Hai perso un'arma bellissima ma non hai alcuna intenzione di lasciarla alle gonne questo maledetto bandito! Devi raggiungerlo prima che arrivi nella superstrada 87.

Ma c'è ancora un pericolo da superare: un canale di scolo senza uscita, che corre lungo la strada ed è abbastanza profondo da impedire al tuo avanzare di attraversarlo. All'ultimo momento il bandito steso brevemente ed inizia a correre lungo il canale, ma si

non gli dà un attimo di tregua. Come gli sei alle spalle, e l'unica cosa che gli rimane da fare è tentare di saltare il canale. In lontananza attraverso una stanza di servizio in rovina, e poco più in là una stanza molto spaziosa che arriva fino al via e può essere benissimo come trampolino per spiccare il salto verso la superstrada. Il bandito si gira per vedere quanto è vicino a saltare: e così, alle formidabili accelerazioni dirige verso la stanza.

Se vuoi tentare di saltare il canale seguendo l'esempio del tuo avversario, vai al 192.

Se invece decidi di allontanarti dalla stanza di servizio, vai al 88.



282

Imparare un'ora per riformare tutti i veicoli del convoglio e per ultimare i preparativi prima della partenza. Il momento è decisivo, e dovrai mettere in pratica tutta la tua abilità di esploratore nelle prossime miglia, quando il convoglio dovrà attraversare una montagna senza montagna. Ricorda: non puoi abbattere il tuo compagno a causa dell'altitudine e delle violente correnti orizzontali.

Ad una decina di miglia da Kane attraversa il lago prosciugato del Salt Draw ed entra a vedere la Agate Mountain. Alla sua sinistra si staglia l'imponente vertice del Black Peak, ma qualcosa sulla sua cima, un altro bagliore inaspettato, ti sorprenderà!

Se procedi una milia C.M., vai al 26

Se vuoi fermarti per controllare la natura dello stesso fenomeno, vai al 264

Se invece decidi di rispondere altro tempo preciso è tempo prezioso, vai al 218

## 189

Cerca disperatamente d'appertista la chiave d'accesso, ma non trovi nulla che possa sembrare vagamente incoraggiante. Riusci però a recuperare alcuni oggetti utili

Facile peccato (con 2 colpi calibro 12)

Borraccia (contenente 2 razioni d'acqua)

Fazzoletti disinfettanti (sufficienti per un'infezione penetrante)

Non potendo ritirare la preda devi nasconderti e nascondi in mezzo alle rovine. Vi trattiene dietro un cespuglio d'uovo e riesciti ad osservare la zona circostante

C'è una vecchia stazione dei pompieri che spicca in tutti gli altri edifici: i bastimenti sono ancora intatti, e decidi di sfruttare questa occasione per raggiungere l'edificio. Dovrai percorrere il tragitto nel minor tempo possibile, e anche se ti dovessi capitare qualche Kane non deve assolutamente fermarsi per niente.

Gioca il tuo puntello di Roversiana ad Agate. Se poi hai pochi punti di Roversiana e lo sanno il mallo bianco, ti converrà liberarti da alcuni oggetti per aumentare il puntello di Agate

Se il totale è 10 o meno, vai al 117

Se è 11-16, vai al 285

Se invece è 17 o più, vai al 294

## 294

Sei bruciato nel vento dentro ed acciolti per entrare al deposito di macchine auto, ma c'è un'auto senza nessuno abbandonata quasi in mezzo al passaggio. Cerca di passarci accanto, ma lo spazio è insufficiente e c'è un pericolo mortale. Il colosso inizia a muoversi ma non riesce abbattendo con violenza contro la facciata della tua auto e mandandoti a sbattere contro la porta dell'officina

Scegli un numero della Tabella del Destino e consulta il tuo puntello di Guida

Se il totale è 8 o meno, vai all'141

Se invece è 9 o più, vai al 343

## 343

Segui i pugni e ti prepari a colpire improvvisamente la porta in equilibrio e ti trovi davanti alla facciata coperta dal tuo avversario. Non puoi nemmeno un secondo e ti lanci all'attacco con tutta la tua forza appendendo alla gola. L'auto violenta lo fa indugiare di alcuni punti, con il bandito sta urlando furiosamente e ti strappa la gola stretta, ma ormai sei in vantaggio perché sei riuscito a disarmarlo

Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa? Durante i primi due scontri non prendeva alcuna punta di Resistenza.

Se vinci il combattimento in 4 scontri o meno, vai al 237.

Se invece lo vinci in 5 scontri o più, vai al 334.

## 234

Un presente ti ferisce al fianco e vuoi scartare via a terra: perdi 2 punti di Resistenza. Sembra i dani i carichi di ricambio, ma prima che tu riesca a spostare la porta si apre bruscamente ed un bandito avvolge nella sala impaginando necessariamente un muro.

Ti lancia di scatto ed attraversando la stanza per la stanza. L'attacco improvviso coglie di sorpresa il te avversario: prima che riesca a sparare di nuovo lo deturmi lasciando il muro in un angolo buio della sala.

## Esplosivi

Se vinci il combattimento, vai al 348.

## 237

Ti butti a terra, ma senza riuscire a capire da dove ti viene sparato il colpo. Alzi la testa per esaminare le facciate del druggione quando il cochiao scroscia appena nell'altra volta. Adesso hai visto da dove spara, ma il proiettile colpisce l'infelice a pochi centimetri da tua occhi. Sfortunatamente alcuni granelli di sabbia

ti scottano momentaneamente: perdi 2 punti di Resistenza.

Lacerole potremmo di questo bandito si fa infuriare: non esitatamente vendicare il povero Quark che allora si trova pericolosamente alla scoperta. Kate è già stata senza bloccata nel loro miriade degli altri stati infelice del cochiao, e non possono essere senza andare troppo. Se l'assac che potrebbe rag giungere la porta del druggione, sfruttando la cooptata che lo possono dare i loro compagni.

Ma quando vuoi sparare un terzo colpo, che vuole l'infelice Quark, la rabbia si trasforma in determinazione. Anche se Kate ti implora di rimanere al riparo, ti alzi ai piedi e ti metti a correre verso il druggione.

Vai al 338.

## 238

Sei ancora nell'area di secondo piano del bandito, ed anche questa volta la tua cura si rivela infelice. Il proiettile lo colpisce in fronte e la forza dell'impeto lo scaraventa a terra. Sfortunatamente la sua pistola non è un modello normale, bensì un'arma completamente automatica. Prima di cadere bocconi il bandito preme il grilletto e riesce a sparare l'intera cartucce, ripetendosi terribili proiettili disegnano un agghiacciante rovina sulla finestra della tua spider.

Fortunatamente un proiettile ti ferisce al braccio: perdi 4 punti di Resistenza. Anche di soporifero il felice bandito che ti paralizza ogni movimento, sovvenendo ogni tuo sforzo per sfuggire agli altri



Maestri. Esprono a motore in mano la spada, ma questa volta non senza prima l'acceleratore: è la molla vincente! Il motore finalmente si avvia e dopo alcuni istanti si allontana velocemente dalla bottezza, cercando di recuperare la distanza che si separa dal resto del convoglio. In pochi minuti si trova fuori tiro e raggiunge tranquillamente la cornata auto e salvo.

Vai al 312

### 258 (fig. 14)

Grillo dà un'occhiata alla sensazione sgradevole che si sta allungando velocemente lungo il braccio. Il bandito vanno abbandonando l'officina, e appena un minuto che si sta loro andati ora dal ripostiglio.

Interno al garage, ha raggiunto il bicigno. Anche Kato è uscito dal suo nascondiglio, così lo chiede che si tolga lentamente il giubbotto. La sfilata con molta decisione, ma indietreggia irrimediabilmente quando vede un grosso ragno dall'aria ripugnante che si muove sul suo braccio.

Insomma, i tuoi pettegolezzi di Ossimontano ed intelligenza.

Se il totale è 7 o meno, vai al 37

Se invece è 8 o più, vai al 381.

### 346

Fortunatamente la città di Sierra Blanca è deserta. Il convoglio si ferma per controllare le dune e per mettersi a letto. Anche Carter è riuscito ferito gravemente al braccio sinistro, ma il tuo amore si dimostra un

(fig. 14) Quando vedi il ragno. Kato non riesce a trattenerlo in quella situazione.

sono consegnato e sopportato senza tante lamenti e dolori lamentando causati dalla ferita.

Kate ti tiene affettuosamente, in un modo che non ha niente di quel dell'eroe sulla natura dei suoi sentimenti nei confronti. Insieme vi dirigete verso la camera per prendere un po' di cibo e di acqua (trovare il po' di Basiliskus) e mentre mangiate accetti di tentare il Top Bowl di mettere in contatto radio con la compagnia della Lega per la Difesa Mondiale di El Paso. Dopo alcuni tentativi infruttuosi riesce a stabilire il contatto, ma il radiofonista si rifiuta di confermare il ricevimento del messaggio se prima non viene data la parola d'ordine della L.D.M.: questa è una mossa di sicurezza per evitare che i banditi si sprecino per agenti alleati e rubino informazioni preziose per infiltrarsi nella fortessa di El Paso.

"Mark, vai a chiamare il serpente Basilisk. Solo tu puoi sistemare questa faccenda!"

Vai al 340

### 341

Riesci a scavalcare il muro ed entrare nella sala senza che nessuno ti veda. Da un'attenta postazione nella gradinata superiori osservi verso il basso i preparativi che si stanno svolgendo all'interno del campo. Un tempo in questo stadio si svolgevano eventi sportivi a livello internazionale, ma oggi viene ospitato esclusivamente sport di natura alquanto inferiore. La banda degli Angelinos ha proposto a quella dei Lions di far gareggiare i rispettivi giocatori migliori come prima corsa autodifensiva. Lo stadio è ricco di vecchio film ambrosiano nell'antica Roma, che ha

uno quando era aguzzano. La gara di oggi vuole essere una sfida amico-fofo per festeggiare l'amicizia tra le due bande, ma è un gioco l'onore della banda nera e sei sicuro che la competizione sarà condotta senza esclusione di colpi.

Desidero a te vede la sala creata, costruita completamente in vetro. C'è qualcosa di strano che ti incuriosisce: la porta d'ingresso alla sala è presidiata da un mungolo di uomini armati fino ai denti. All'interno della sala riesci a distinguere cinque persone: quattro banditi ed una ragazza dai lunghi capelli biondi. Non riesci a vedere bene il suo volto, ma un fulmineo c'è un'idea che è lei, è Kate Norton!

Vai al 346

### 342

Allora Kate per il polso e la trascini dietro ad una persona di cocca sul caglio della strada, ma è troppo tardi! Gli Angelinos vi hanno scoperto e si preparano ad accendervi. Il capo della spedizione ti offre la possibilità di arrenderti, ma vuoi lo mandi al diavolo.

Il combattimento è impetuoso, ma dopo il primo scontro i banditi costano già cinque vittime. Il capo inferocito decide che non vuole mettere a repentaglio la vita dei suoi uomini, e perciò ordina che per salvarsi vengano impiegate le granate. La mossa dei lanciatori è ottima. L'esplosione delle prime granate provoca una accesa reazione difensiva, e subito dopo i banditi balzano all'attacco sparando lunghe raffiche di mitra. E quando finalmente decidono di arrendersi, trovano salte-

mente i coltelli di due giovani arrivati nell'auto ubriaca.

La sua pericolosa missione termina tragicamente qui, a poche miglia a sud di Elkhart.



263

Un forte scossone li frustava la testa: un'avvertimento: un bandito è in agguato contro il bordo ruvido della strada! Corra! disperatamente di metterla a posto, ma il dado metallico viene quasi subito sostituito da un Angelino inferocito. Appena lo vede esce la pistola e la carica dentro al cassetto. La raffica colpisce alla testa ed al torace: un forte dolore e la perdita d'equilibrio e ricade rovinosamente lungo la strada. L'ultima immagine che ricorda è il volto terrorizzato di Kate, poi una pesante oscurità si avvolge su sempre.

La sua pericolosa missione e la sua giovane vita terminano tragicamente qui.

264

Fu come a Kate di avvicinare le indietro i due banditi che stanno tirando l'accendicigiaro, e lei capì subito la situazione. Si allontanò dal nascondiglio continuando a reggersi con lo sguardo a loro spen-

derati in lontananza, vicino ad un sottobosco, vedendo un macchio di piumatura che possono essere ottenuti come postazioni dell'arma. Corse in quella direzione, e riuscì ad arrivare proprio quando i due banditi si fermarono. Per alcuni secondi non la vide più, ma poi ricomparve come dall' nulla: si stanno muovendo di corsa al vostro nascondiglio!

Una carica di mitra e la porta: aspetta pazientemente che il primo bandito si avvicini. Quando ha davanti il suo viso preme il grilletto abbassandolo con un colpo. Il suo compagno ha un istante di esitazione: vedendosi costretto dalla artigiana si mette a correre sfrecciando e sparando alla disperata, tirando il mitra appoggiato sul fianco. I proiettili si sfiorano sibilando e rimbalzano contro gli alberi vicini, sfioratamente non colpisce l'uomo di Kate (vedendo che non è possibile) ma il loro ha raggiunto il vostro nascondiglio, ma prima che resti a sparare lo disarma colpendolo con il calcio al ginocchio: il bandito cade rovinosamente e resta ancora la sua arma stata lontana.

Kalashnikov

Continuata 16

Ritornata 25

Una sua seconda possibilità di evitare la cattura, e si vede come che doveva combattere all'arma bianca fin all'ultimo sangue.

Se vuoi, vai al 268

265

I proiettili sfiorano sibilando la testa del bandito, ma il suo avversario non viene colpito e prosegue impet-

terreno. Quando è abbastanza vicino si procede in avanti e cerca di colpire con la pesante catena.

Somma i tuoi pettegoleggi di intelligence ad Apolliti.

Se il totale è 9 o meno, vai al 25.

Se è 4-8, vai al 272.

Se arriva il 9 o più, vai al 341.



266

Alto la testa! Cerca di marciare verso il ponte, ma prima di riuscirci a premere il grilletto scopri che il bandito se n'è andato. Il riscioto si arresta: fino alla ruota posteriore della tua moto! Ti sposti di lato e spari con una precisione impressionante: il proiettile perfora il giacchettone e colpisce il bandito in pieno volto, uccidendolo all'istante.

Prima di appellarli in fuga nelle tache dei due caduti, alla ricerca di qualche oggetto utile.

Pistola (con 4 colpi da 9 mm)

Pugnale (2)

Bianchetto (contenente 3 munizioni da acqua)

Machete pesante di cuoio

Corda

Mera (con 12 colpi da 9 mm)

Accendino

Cinotto

Analizza sufficientemente per i risultati pronti secondo

l'indice ad occhio: ogni traccia della presenza dei due banditi, e dopo averla formalmente suggerita risultata vuota e prosegue il viaggio per San Angelo. Indovina la superstrada RT e dopo alcuni minuti all'orizzonte intravedi una città, apparentemente deserta. Una veloce richiesta alla carta stradale ti conferma che stai arrivando a Sterling City.

Vai al 180



267

All'alba-capo dell'isolina vedi un cartello blu a forma di stella che indica una stazione di rifornimento della Lone Star. Ti allinei lungo la strada polverosa, nella speranza di trovare il carburante di cui hai assolutamente bisogno. Ma ti aspetta una curiosa delusione! Quel che prima di te ha già inghiottito tutti i tappi è ha completamente svuotato i serbatoi: non è nemmeno una goccia di benzina!

I banditi hanno accioppato anche gli altri edifici diserti. Non trovi nulla di interessante, ma in un anghione scopri qualcosa che attira la tua attenzione: una macinatrice doppia porta chiusa con una pesante catena ed un lucchetto.

Se possiedi un trionfatore, vai al 123.

Altrimenti vai al 94.





(Da *23*) L'uomo della sala-cinema.

Salì gli ultimi scalini correndo e aprì la porta con un violento calcio: il bandito che stava accanto per controllare l'ingresso della scappata venne accecato istantaneamente a terra. All'interno della sala creata ci sono due uomini seduti ad un tavolo, nel quale è disposta una grande carta geografica degli Stati Uniti. Uno caddeva addosso coloratissimo mentre l'altro è venuto a loro: accanto a quest'ultimo vede un bandito malinconico amato fino in fondo a, poco più in là, accovacciato in un angolo, la giovane Kate. Sicuramente ha dovuto sopportare le angosce del bandito Mad Dog. Il suo volto segnato dalla fatica, e i suoi occhi verdi che cerca a notare la fanno perdere il lume della ragione: per alcuni secondi la stanza si profonda in un silenzio mortale, ma l'atmosfera d'intesa viene rotta da un colpo dell'uomo vestito di nero: la corpulenta guarda a più e lì si rivoltava contro impugnando un micidiale coltello da caccia.

Se potessi un'arma da fuoco e voce seria, via al 22.

Se invece non ne potessi appare non ho neanche sufficienti, via al 21.

La sua persona passa inosservata, e riesce a sfuggire alle poche pattuglie in servizio in questa zona. Meeting Mike ha concentrato la maggior parte dei suoi sforzi nei settori vendita e refinancing, per dimostrare la sua superiorità numerica nei confronti di Mad Dog e soprattutto per tentare. Mad Dog potrebbe

bluffare, e la sua vera intenzione potrebbe essere quella di impressionare dell'intera città!

Costanti a camminare verso nord, in giro ci sono sempre più banditi, e devi rimanere attento per molto tempo dietro ai cartelli di incasso prima di riuscire a entrare nel centro del quartier generale. Sfortunatamente Kaz si trova con Mad Dog, non hai nessun dubbio a riguardo, e Mad Dog si trova dove è stato il maggior numero dei suoi uomini?

Solo verso mezzogiorno riesci ad attraversare la costruzione che domina il centro di San Angeles, il Roper Memorial Stadium. Una folla tumultuosa di banditi e motociclisti è accalata davanti all'entrata, dove due lunghe striscioni multicolori sventolano sopra le torrette. Sul primo c'è il simbolo dei Lions di Detroit, un'acronimo dei Lions, mentre l'altro porta il simbolo degli Angels, un orrendo teschio di longhorn, il tuo dalle lunghe corna. Dal tuo nascondiglio senti e senti la conversazione di due Angels: nel punto di rullo ci sono una paio di motociclisti per fotografare la nuova allianza tra le due bande. Finalmente le tue supposizioni vengono confermate dalle parole dei banditi: Mad Dog si trova all'interno dello stadio, quindi devi assolutamente trovare un modo per entrare!

Ritorni ad osservare l'entrata per poi di un'ora, finché riesci ad elaborare due piani: puoi cercare di nasconderti in qualche costruzione che trasporta i pezzi di ricambio per le moto, nella speranza che debba essere prima della corsa, oppure puoi tentare di scalare il muro perimetrale dello stadio cercando un punto dove un paracadute è caduto.

Se decidi di nasconderti in un camion di servizio, vai al 299.

Se invece decidi di scalare il muro, vai al 33

270

Improvvisamente senti uno sparo, ed un bagliore illumina l'angolo buio del bar. Ti giri a guardare ma la tua risposta non è sufficientemente veloce: trovi dentro alla cassa e perdi il punto di Resistenza.

Alcune secondi più tardi Hackell emerge: nel bar è scatta la sua arma verso dove si nasconde il misterioso killer: si sente un urlo spaventoso seguito da un solo urlo. Il serpente esce al tuo fianco e con il suo materiale di pronto soccorso ti medica la ferita. Dopo questa occasione del tuo stato di salute va a controllare l'identità della tua vittima.

Vai al 330

371

Avanza guardando lungo il corridoio con il muro G-12 appoggiato al fianco, pronto a sparare. Prima il grido ed una violenta raffica colpisce la guardia in pieno petto scaraventandolo in fondo della scala.

Vai al 343

272

Lasci la bandita con tutta la tua forza, e fortunatamente il maresciallo ortigao cade all'interno di una cassa di guerra. Sei ritornando al tuo nascondiglio, quando la bandita si vede a cominciare a sparare con il suo secondo mitra.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (B = 18). Il numero scritte appare alle porte di Resistenza per a causa delle forze riportate.

Se sei ancora vivo, vai al 350



273

La scena che hai davanti agli occhi ti così sconvolge che non riesci nemmeno ad urlare. Improvvisamente la parte anteriore della spina era violentemente come la facciata del fuggire. A causa del violento contatto il motore si sfaccia e i due passeggeri anteriori scoppiano contemporaneamente, facendo sbalzare il veicolo. Dopo alcune capriole spericolate il veicolo esplode incendiandosi, e in pochi secondi la tua spina si trasforma in una prigione di fuoco!

La tua giovane vita termina tragicamente qui, a pochi miglia da Big Spring.

274

Sei arrivato in cima al cima rialto Farley Mountain che supera Van Horna della valle dei laghi, e da qui puoi dominare per un largo tratto l'orizzonte. Ti sei fermato per controllare bene la situazione, quando distingi in

lontananza un altro gruppo di banditi che sta risalendo la vallata in direzione di Van Horn. Ti stanno venendo proprio addosso!

Se procedi un momento, vai al 308.

Altrimenti vai al 41.

375

I banditi si allontanano di corsa dalla barriera, un attimo prima che tu li travolga nella tua fuga verso la zona sterminata. Ma non si lasciano sfuggire la possibilità di crevillare di colpo una raffica colpire le ruote posteriori e per alcuni secondi perdi il controllo della prep. Il veicolo si impenna ed inizia a sbalzare spaventosamente in tutte le direzioni. Riusci a malapena a scendere con un balzo ad allontanarti ancora di un respiro.

Pochi metri più in là intravedi una vecchia stazione dei pompieri, sola a Kate da distanza verso l'edificio in rovina e la tua compagnia si mette a correre in quella direzione. Una raffica di mitra ti spazza dal terreno polveroso, alzando una densa nuvola di polvere che ti avvolge completamente. Kate salta e si getta per vedere se sei stato ferito, ma le url che tuoi ti a porta e la dici di continuare a correre. I banditi continuano a sparare, ma fortunatamente i proiettili non colpiscono il bersaglio: riesci a raggiungere il nascondiglio senza salire. All'uscito della stazione scopri che gate parte del team ti crevillato: solo una vecchia ambulanza sembra essere sopravvissuta alla canaglia.

Se vuoi riprovare il veicolo, vai al 291.

Se invece non vuoi perdere tempo e intendi proseguire la tua fuga, vai al 148.

Un massiccio fido di denaro di moneta locale proveniente da Braccone si sta avvicinando velocemente, e all'ora sono capaci di distinguere un massiccio fido di polveri che si alza dalle rovine. Può indicare una cosa sola: un numeroso gruppo di banditi - o se hai una sola cosa da fare, prova stampare almeno un macedone per te e per la spola!

Il loro unico successo del North Concho River sembra essere la soluzione migliore, si accosta al capo dell'autorimessa e cerca di presentarsi un passaggio per scendere, proprio mentre i primi banditi stanno uscendo dalla città.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sottila al tuo punteggio di Intelligenza

Se il totale è 4 o meno, vai al 74

Se invece è 5 o più, vai al 329.

Albano la tenta per evitare la prima camera, ma sfortunatamente viene colpito alla spalla, perdi il punto di Resistenza

Il dolore è insopportabile ma stringi i denti, devi assolutamente affrontare questo pericoloso avversario

Vai al 346

Entrambi i presenti colpiscono il bandito, uno al cuore e l'altro alla testa. La morte è immediata!

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita terminano improvvisamente qui, a Fort Stockton

Inseguì con decisione il tuo G-12 e controlla che sia carico - quando il bandito vede che stai appoggiando la canna sul finestrino, spara bruscamente verso sinistra. Sorridi all'agente, trova del tuo avversario, sta cercando di condirti dall'incerto spazio con la mano destra

Alzati e fai puntaggio di Grady e Mira. Adesso dacci questi colpi tuoi spuntati contro il bandito (almeno, uno, massimo quattro) e tornati al tavolo

Se il totale è 6 o meno, vai al 248

Se invece è 7 o più, vai al 19

Il raggio viene scaraventato in un angolo buio dell'edificio, con un solo rumore colpisce una l'armata in 1 gli infilato in una fessura, mettendoci in salvo

"Sei stato fortunato, Mark!" esclama Kate. "Un manto di quella bestiola ti avrebbe creato parecchi problemi"

"Me lo sono visto proprio brutto" risponde unimango, asciugandosi il sudore che ti imperla la fronte

Vai al 291

Decidete di partire da Fort Stockton all'alba, ma, il tempo peggiora in poche ore rovesciando vostri piani. Per due giorni la città viene sfondata da tempeste e

tornados, obbligandovi a rimanere rinchiusi nel seminterrato del motel. Solo alla mattina del terzo giorno della sua missione la tormenta si calma, permettendovi di allontanarvi dalla città.

Assieme a Kate ed ai tre marinai viaggia per una montagna di migliaia verso l'ansa di servizio dei Barrenthos che Haskell ha scoperta sulla carta. Si trova nelle vicinanze di un passo tra le Barrenth Mountains, in una zona che è stata molto colpita dalle tempeste degli ultimi giorni. Il serbatoio ormai è vuoto, ma fortunatamente alla fine si avvicina. Mentre Kate e i due marinai rimangono a controllare la strada tu e Haskell andate ad esplorare le caverne.

Ce ne sono certamente otto, ma solamente una sembra essere piena: sei sono vuote e la settima contiene un po' di gasolio, usate per il tuo motore. Un codice di sicurezza blocca la valvola di erogazione, e dopo un attento esame capisci che devi scoprirlo se vuoi mettere le mani sul carburante. È responsabile tagliare e far saltare la valvola: converrà il rischio di far esplodere il serbatoio?

Sai stando le combinazioni quando Dexter si mette a gridare: "Bastardi all'attacco!"

Vai al 206

182

Ti affretti per ritirare il macchinale dalla Dn, che ti punta sopra le testa ribolando e si confonde nella guerra con un rumore improvvisamente. Lanciandoti all'improvviso, il bastardo si volta per affrontare il mitra che aveva appoggiato contro un armadietto.

Se possiedi un'arma da fuoco a voce scelta, vai al 188

Se non sei possiedi oppure non hai munizioni sufficienti, vai al 136

183

Hai deve prendere veramente un secondo? Senti bruciamenti e senti ad evitare il peggio: le ruote posteriori slittano sull'orlo del precipizio alzando una nuvola di polvere e fango, ma l'ottimo stratega l'anticipava e riesce a rimanere sull'autostrada.

Nello spechietto retrovisore vedi il convoglio avvicinarsi col motore nel raggio di fuoco dei nemici: fortunatamente non ci sono vittime e in pochi minuti vi trovate lontani dalla zona della battaglia e della Niagara Mountain, diretta verso Santa Klaus.

Vai al 208

184

Kate afferma di cadaveri del cinghio per la collinista e le scaraventano fuori dal finestrino. Cerca disperatamente di avviare il motore, ma nel frangente i dispendiosi hanno tagliato i cavi che neppure riesce con l'innescatura di alcuni fili come i fratelli animali si avvicinarono manovrando Kate estrae la pistola e spara secondo i piani: tre, nella speranza di sventolare l'intero branco e intanto si fida per alcuni minuti, almeno finché non si parte improvvisamente la spalla si muove con un sussulto e dopo alcuni secondi si allontanano a tanta velocità diretta verso il punto di Christoval.

Vai al 186

Abbandona la sagittiera e continua il tuo viaggio verso est affacciando la pianura arida. Ti stai avvicinando al sito di un maci che arriverai all'orizzonte proteggendo tutto ad un ficale non un fagocito. Della narcozeta si discute che è in corso uno o potrebbe funzionare ancora.

Se vuoi avanzare da vicino, vai al 145.

Se invece decidi di non perdere tempo prezioso e continua il tuo viaggio, vai al 343.

Il tuo attacco lo coglie di sorpresa: il bandito comincia a sparare all'impazzita ma fortunatamente i proiettili colpiscono solo il pavimento alzando una nuvola di polvere.

#### Ritraggiati

Combattimento 11

Risultato 21

Il tuo attacco è stato scampato e violento? Durante i primi due scontri non perdi nessun punto di Resistenza.

Se vuoi il combattimento, vai al 8.

In preda al panico l'arciero sconosciuto lascia partire la freccia.

Somma i tuoi punteggi da Resistenza ed Agilità.

Se il totale è 12 o meno, vai al 174.

Se è 13-18, vai al 44.

Se invece è 19 o più, vai al 193.

Arrivi a San Angelo poco prima del tramonto, quando un'aura soffusa illumina ancora pochi edifici rimasti nella zona centrale della città. Un tempo questa era il centro commerciale di San Angelo, l'orgoglio dell'intera città, mentre ora di tutto l'unico spettacolo non rimane altro che qualche rudere circondato da cumuli di polveri e detriti. Questa è la città che ospita oltre un milione di persone?

Ti stai avvicinando al centro quando notavi muretti neri di fortificazione annessi ad alcuni edifici. L'ingresso alla città è controllato da un posto di blocco? Anche quando proseguivi, e perché decidi di fare il giro della città alla ricerca di un'altra via d'accesso nella zona meridionale?

Fuggi sicuro per un po' d'ora quando arrivi nelle rovine. La tua idea è stata formidabile? Questa zona della città è probabilmente disabitata e riesci ad entrare senza essere visto. Con l'aiuto delle tenebre riesci ad arrivare senza difficoltà ad un magazzino del centro, dove sono pronti scopi della partenza dei banditi. Il pericoloso compito di salvare Kave sarà coronato dal successo solo se la tua spietata non cadrà al primo scontro quando decidi di entrare in città a piedi. Devi assolutamente contare un consiglio scatenato per l'arrivo visuale di cui disponi, quello che ti garantisce la salvezza?

Il parcheggio sotterraneo di un supermarket Senti è proprio il posto che conserva sistemi la spietata in un

napoli, è dato che il viaggio è stato decisamente deciso da apporre qualche ora prima da lasciare la parte più impegnativa della missione.

Vai al 29



289

Ritorna nell'aria e sai che sei fondo all'altro mondo, al quale passa davanti ad alcuni uffici e a tale per confusione, c'è un'ampia scalinata che conduce ad un'entrata. Scendi tre passi e ti trovi davanti all'entrata di un enorme tunnel in rovina, che occupa gran parte del piano. Nulla potresti intravedere una porta d'emergenza molto probabilmente collega la sala da pranzo con le cucine, e aperto dalle curiosità della folla inizi ad attraversare la sala diretto verso la misteriosa porta.

Se la fortuna non ti ha abbandonato forse meno a traverso del cibo in scatola?

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e romane al tuo pentagramma d'insolignos

Se il totale è 11 o meno, vai al 189

Se invece è 12 o più, vai al 288

290

La speranza attraverso un pensiero arido e devotissimo è impossibile qualsiasi forma di vita. Continua a viaggiare seguendo il corso da tempo privilegiato del Lucy Creek quando la lontananza scioglie un segnale imprevisto e quasi alleggerito, che sembra di tuo arrivo al confine della conca di Sterling. Sfortunatamente proprio adesso il motore continua a darti dei problemi!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-4, vai al 133

Se invece è 5-9, vai al 244

291

I leader rinunciano a correre e ritornano alle loro case per riprendere il viaggio verso sud. Il pericolo non è passato, e perciò decidi di rimanere qui per tentare alcune ore prima di ripartire all'alba.

Alla prima luce del giorno, quando vi mettete in viaggio, il paesaggio che vi presenta in vostro vista è davvero affascinante. La sponda della sponda è un'immensa pianura coperta di rocce di varia natura. Anche se tutto sembra tranquillo rimane all'aria l'asfalto raggiante. Sono, la prima città che incontri lungo il percorso. Non devi commettere errori! Dopo tutto questo è anche la direzione presa dagli Angeli in un'ora, quando sono pariti da Eldorado. In lontananza intravedi l'autostrada 10, la strada che ti condurrà a Kam, punto d'incontro con il tuo gruppo.

Invece l'autostrada è finalmente poco asportare il ritorno della velocità. Il fondo stradale è in ottimo



(Fig. 16) A Spring è un'autostrada allentata e tutta rettili.

uno e ciò ti permette di prendere l'acceleratore a vicenda? Gli Angustiani sembrano essere scomparsi dal tuo territorio che si sono fermati a qualche posto ancora credendo di trovarvi lì. Ma qualcosa ti dice che le cose non stanno proprio così?

Vai al 246.

### 242

Il tuo attento cugino di bandito alla spicciolata, ma sicuramente non hai niente con precisione. Lo senti al braccio ma questo non gli impedisce di rispondere al fuoco.

Se non i tuoi compagni di Rivoluzione ed Agilità.

Se il totale è 17 o meno, vai al 247.

Se invece è 18 o più, vai al 71.

### 243 (Fig. 16)

Il convoglio abbandona la base di Big Spring a tutto velocità. Il rumore assordante dei motori scheggia nell'oscurità della notte mentre i rottami delle auto abbandonate lungo l'autostrada 20 sembrano sintonizzarsi ai toni della tua speller. Improvvisamente vedi salire al cielo una potente luce lampeggiante. È un bengala, un fuoco illuminante lanciato dalle vedette dei Marines appostate dietro la barriera che ti trova qualche miglio più avanti.

La barriera è formata da un ammasso di vecchie auto e camion di riserva, e ha la funzione di ostacolare la circolazione sulla strada. Il convoglio si sta dirigendo ad una velocità pazzesca contro l'ostacolo, e i banditi cercano disperatamente di fermarlo a raffiche



di natura. Ma ogni loro tentativo è inutile! Il pesante cannone sfonda la barriera senza difficoltà ed espone subito i caracalli ai loro una pioggia di lance e rotelle assinate ai cadaveri dei banditi che non sono stati abbastanza veloci da fuggire. Uno alla volta i messi del convoglio attraversano il varco aperto da Prota Peir: tra poco toccherà anche alla tua spede!

Alla tua destra senti un ferrapiedi particolarmente pesante, sulla cui sommità c'è un vecchio e pesante fagiolo, tirato fermo da alcune blocche di cemento infilate sotto le ruote. Due banditi vanno cercando di toglierli prima del tuo arrivo, e a questo punto ci sono riusciti! La tua spede si trova in via di collisione, e tra pochi secondi ti accadrà frontalmente con il pesante fagiolo che sta prendendo velocità già per la scarpata.

Se vuoi evitare uccidendo prima ancora, vai al 209.

Se vuoi evitare lo scontro sfrecciando freneticamente, vai al 210.

Se invece decidi di accelerare per allontanarti a tutta velocità, vai al 22.

## 209

Zio Joris e gli altri diventano espositi al tuo segnale, rimangono d'accordo che spara il razzo appena vari aperto il varco nella barriera, e che quando lo vedranno dovranno partire a tutta velocità e non fermarsi per nessun motivo. Ma chi non saranno arrivati a El Paso.

Vai al 245

## 208

Ma fatto pochi passi quando una raffica di mitra colpisce un cu mulo di maniera a pochi metri da distanza. Un proiettile lo ha rimbombato sfrenatamente e fermato il primo della mano: pochi 2 punti di ferita. Kote si rende conto di quanto sta accadendo e si affrettava per penetrarla di raggiungerla. Con un urlo lo mette a proseguire senza fermarsi.

La sparatoria continua, ma le mani dei banditi lavorano a disordine: rimangono a raggiungere le rovine della stazione dei pompieri una e altre. Il tutto è incerto, ma in mezzo a tutta questa confusione scoppi una vecchia ambulanza.

Se vuoi tentare di frenare la velocità, vai al 222.

Se invece decidi di non perdere tempo e continuare a fuggire, vai al 148.

## 209

Accanto l'auto nel ciglio della strada e quindi il ponte con il fucile. Ci sono due banditi, stanno a torso nudo, che stanno arruolando qualcosa su un piccolo falo. Hanno parecchi le mani in mano alla stada e non sembrano esserci accorti della tua presenza.

Se vuoi attaccarli, vai al 175.

Se invece preferisci rimanere nascosto ed aspettare che si allontanino dal ponte, vai al 12.

## 207

Un dolore lancinante ti percuote il fianco, ma dopo alcuni secondi non senti più nulla. Vieni visto da una mezzanotte strana, una specie di orribile fagione, e

in poco tempo non riesce più a vedere il corridoio: le immagini si sfociano in una oscurità senza fine.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui, a San Angelo.



294

Dopo avere urtato una roccia sporgente la spider si impenna e comincia a volteggiare pericolosamente in aria. Cerchi disperatamente di riprendere il controllo dell'auto ma ormai è troppo tardi. Non hai nemmeno il tempo di gridare: dopo alcune terribili e capziose la spider si schianta al suolo esplodendo con un fragore assordante.

La tua pericolosa missione termina tragicamente qui.

295

L'arrivo è molto lungo, ma finalmente dopo parecchie ore i cancelli dello stadio vengono aperti e la folla di fanatici inizia ad entrare. E' ora dal tuo nascondiglio e ti muovi in mezzo alla gente, camminando con molta disavvelatura lungo il viale che circonda lo stadio. La situazione è veramente pericolosa? Cominci a camminare senza guardare nessuno in particolare, per non attirare l'attenzione di nessuno. Ma c'è un camion che ti ha particolarmente incuriosito, e decidi di avvicinar-

ti senza farti notare. Il camion sta infatti ad un rimbombo con due potentissimi motori nuovi fiammanti, sicuramente sono la moto dei due favoriti? Tra tutti i camion in corsa sicuramente non la tua nuova spider che corre senza di sicuro nelle strade!

Ti guardi attorno furiosamente: non c'è nessuno! Tiri ad inchiodare e ti nascondi dietro i due enormi cantastori per il combustibile. Dopo alcune minuti senti oltre qualcuno nella cabina di guida ed accendi il motore, con una scappata il veicolo inizia a muoversi e intanto che tu sta dirigendo verso i cancelli dello stadio. Il camion continua il suo breve viaggio lungo il viale di accesso e si ferma quasi subito. Con il lato destro senti la porta del nascondiglio aprirsi con un cigolio sinistro e intorchi qualche uno salire.

Siedi su una sedia della Falleria del Demosio e tornato al tuo posteggio di Agilia.

Se il totale è 6 o meno, vai al 113

Se invece è 7 o più, vai al 48

300

È guardando poter essere di nuovo ad alta velocità, dopo quelle maledette ventanquattro miglia a passo d'uomo? È bello anche sapere che non ci sono più di cinquanta miglia fino a Roma: la strada è tutta in leggera salita, nel tratto dove l'autostrada attraversa le rovine di Bragaglia e corre lungo il versante settentrionale delle Dorsal Montane. Denso questo percorso fino bene una nuvola d'acqua all'improvviso perde i punti di riferimento.



(fig. 17) Arresto di una strolagone in lotta all'ultimo del bandito.

Raggiungo Kate poco dopo mezzogiorno, con quasi un giorno di anticipo sulla data fissata per l'incontro con il cavaliere. So sicuro che non è già arrivato, perché non ho nessun segno particolare; decido quindi di sfruttare questa attesa per rifugiarmi e per recuperare le forze.

Vai al 172

281

Kate è curata senza problemi, perché deve stare alla volta di curare la rotta infernale disastrosa. Il capo della pattuglia di Anglimo, convinto che tutte le cose senza memoria, solo un uomo è arrivato al fiume urlando maledizioni e fuorile parole una prima caduta nella mano sinistra.

Se prendi un fucile pesante oppure una pistola e hai a disposizione contemporaneamente un colpo: vai al 180. Altrimenti vai al 200.

201 (fig. 17)

Kate cerca la pistola e comincia a sparare, ma il bandito si getta a terra nascondendosi al fuoco ed è così protetto e imbalsamato tra le strolagone che si ripara mandandole in tutte le parti.

La tua amica si alza per sparare di nuovo, ma sfortunatamente la pistola si inceppa. Con una mossa accigliata il bandito si alza in piedi ed avanza minaccioso, convinto che Kate ormai non sia più una minaccia, ma la tua amica in preda alla disperazione gli tira addosso la pistola con un gesto talmente veloce che impedisce al bandito colpendolo al viso. L'Anglimo urla inferocito, coprendosi il naso singolarmente con una

mano. Il tutto avviene all'incirca, la punta di una scalagrima sotto e si lancia contro al bandito, prima che abbia il tempo di riprendere il corso.

#### Chiusura

Combattibilità 12

Resistenza 25

Il bandito è ferito e al tuo attacco lo ha colto di sorpresa: durante il primo scontro non potrà più di Resistenza.

Se vuoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, vai al 152.

Se vinci il combattimento, vai al 36.



#### 343

Perché la deviazione intorno a Sterling City non accorrevano e superata la superstrada 87 pochi miglia più a sud della città. Questo stato di strada è una veramente eccezionale, e ti è venuta una deviazione su questa d'acqua alternata però 3 punti di Resistenza.

L'autostrada costeggia il letto asciutto e secco del North Colorado River: lo guardi perplesso e cerchi di immaginare quanto fosse disastrevole prima del Drought. Ma i tuoi pensieri vengono interrotti da un segnale stradale che indica la tua situazione:

#### BROOME - 2 MIGLIA

Se possiedi una radio C.B., vai al 120.

Altrimenti vai al 46.

#### 344

Ferma la spider sul ciglio della strada e prosegui verso il Black Peak a piedi. Il pendio è scosceso ed accidentato: resta con fionda, e se non riesci a trovare un sintonio dovrai abbandonare le tue macchine.

Se possiedi un binocolo, vai al 81.

Altrimenti vai al 135.

#### 345

Per un'ora procedete tra le macerie e i macchi di salicorno, attraversando gli spazi aperti di corsa per evitare il rischio di essere scoperti. Finalmente raggiungete la zona meridionale del mare: trovate un posto abbastanza riparato e potete fermarvi per riposare: fisso. Speggi alla tua amica il luogo dov'hai parcheggiato la spider: nel caso tu non riesci ad uscire verso San Angelo.

"Non parlare così, Mark!" tua zia ammonisce la tua zia ma lei non: "Mi ha paura!"

Le bruci le racconto del tuo incontro programmato con il resto del gruppo: dov'è incontrarsi a Kara, esattamente tra noi piace? Vorresti dirlo anche altre cose, ma l'arrivo di quattro banditi su una rumorosa jeep scoppiata improvvisamente mette fine alla vostra conversazione. Il veicolo si ferma con uno stridio assordante di freni ed i quattro colti scendono impugnando minacciosamente dei mitra. Il capo brandisce qualcosa e gli altri si sparpagliano in mezzo alle macerie. L'improvvisamente nasce!

Oltre il mare c'è uno spazio aperto di oltre una cinquantina di metri tra il quartier generale e le rovine.

della persona meridionale, se non raggiungere l'auto deve assolutamente abbandonare quella zona pericolosissima!

Se vuoi tentare di nasconderti subito, scavalcano il muro prima che i banditi ti avvicinano troppo, vai al 64.

Se invece preferisci rimanere nascosto finché non si allontanano e poi cercare di rubare la loro jeep, vai al 128.

### 306

Sotto un muretto sopravelevato intravedi un gruppo di Angolabai, sono tutti in fila, seduti a cavalcioni sulle loro code, e ognuno di loro ha una carabina o un altro oggetto nel manufatto. Va tenuto sorvegliato durante la notte: non adesso se sono fermati e stanno aspettando pazientemente il vostro arrivo.

Appena arrivati a fare i fucili, aprirete il fuoco: alla tua destra vedi una rampa d'uscita che sale verso il ponte, l'unica via di salvezza dalle raffiche sterzando degli avversari.

Scopri un numero nella Tabella del Destino e tornate al tuo posto di Guardia del loro laguna.

Se il totale è 9 o meno, vai al 64.

Se invece è 10 o più, vai al 178.

### 307

L'angolabai sbonda violentemente, e la carabina lo sfugge di mano mentre cerca di riprendere il controllo del fuoco. Rucio è nascosto in strada con molta fretta, ma deve assolutamente sbarazzarsi dell'avversario che

sta inseguendo: ma con la massima precauzione possibile e senza il grilletto.

Scopri un tuo posto di Guardia e Mira un numero sotto della Tabella del Destino.

Se il totale è 12 o meno, vai al 308.

Se invece è 13 o più, vai al 179.



### 308

Ti alloggi del corpo del bandito e con tutto Kati: è molto importante ma incosciente. Lo prendi per avere il nascondiglio correte verso la parte inferiore dell'area di servizio, appena in tempo per vedere l'unico sopravvissuto fuggire a tutta velocità.

Banditi ed i loro uomini festeggiano la vittoria ed iniziano a frugare nelle tasche degli avversari morti. Trovano alcune effimere persone ma nessuno a recuperare anche armi e munizioni.

Mira

Potenza

12 colpi da 9 mm

2 colpi da 7,62 mm

5 colpi calibro 12

Cittadino (2)



Dopo avere esaminato il botino vi sbarazzate dei coltelli e tornate verso la pompa da benzina: dov'essete a scoprire il codice segreto.

Vai al 129

309

Riacquisti il controllo del veicolo sterzando bruscamente, e con una manovra da strò campione gli fai fare un paio di teste-coda e spegna il motore. Rimani immobile mentre il gruppo di banditi, una cinquantina di uomini, passa via con un rumore assordante. Ormai il rombo dei motori è lontano, e dietro di te sei molto soddisfatto al pensiero che dovrai affrontare cinquanta uomini in meno quando arriverai a San Angelo.

Tutto è tornato tranquillo e ti guardi intorno: il posto è spazzato e in rovina.

Se vuoi dare un'occhiata in giro, vai al 48.

Se invece non vuoi perdere tempo e preferisci proseguire il viaggio verso San Angelo, vai al 236.

310 (fig. 31)

Tieni premuto l'acceleratore a tavolata e il dirigis verso Chetivall' inseguito da una dozzina di Anglinos. Appena entrato in vista vedi in mezzo alla strada due braccia di cospate combattenti selvaggiamente l'uno contro l'altro. I due bracci vengono accolti da due gruppi di uomini, che a questo punto hanno scatenato sul momento del combattimento. L'avvicinamento è così avveniente che non si rendono nemmeno conto che ti stai dirigendo a tutta velocità proprio in mezzo al campo di battaglia. Inizio a tagliare il chiodo e ad accelerare rapidamente e farli per avvertire del mio

(fig. 31) Con il colore della pelle loro colore dipendentemente il colore

arrivo inaspettato. Gli uomini e gli animali si dispongono in tutte le direzioni, ma per alcuni di loro è troppo tardi!

La spider travolge una decina di coyote scuotendoli in aria. L'aria è spaventosa, e una delle bestie ricade nel cofano e cade tra lei e Kate. La bestia è impazzita dal dolore e si avventa contro il suo braccio dentro ammazzandolo istantaneamente. La preda si getta. Kate cerca di trattenerlo con il calcio della pistola, mentre lei cerca disperatamente di mantenere il controllo dell'auto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e scorri alla tua parcella di Quarta.

Se il totale è 8 o meno, vai al 146

Se è 9-12, vai al 28

Se invece è 13 o più, vai all'87



281

La ricerca va subito in rettila trappa pericolosa apparso con un rugito velenosissimo, la torretta!

Restate impigliato a fissarlo, mentre Kate entra dopo un momento qualcosa da ripulire, i rottami sul pavimento. Ti imploro di stare assolutamente fermo perché vuole tornare a tagliarti con un pezzo di cortina.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-2, vai al 342

Se invece è 3-9, vai al 288

342

Le prime luci dell'alba si orientano con calma a illuminare lo specchio retrovisore, mentre tutti dalla colonna ed entrano a sorpassare il convoglio. Ti stai avvicinando all'associazione quando uno spruzzo ti batte al parabrezza, e l'odore acre della benzina ti penetra nelle narici. Un fiuto di benzina sta pompando da un foro nel parabrezza, provocato evidentemente da qualche proiettile, e devi sbrigarti a seguirlo a tuo agio.

Hai percorso poco più di un miglio quando l'autostada passa nelle vicinanze delle rovine di Siamon, una cittadina saccheggiata dai Mayas da parecchio tempo. Decidi di fare fermare il convoglio per una sosta. Poco Prima si offre volentieri per darti una mano alla tua Jonas ad appagare il fuoco, e nell'attesa chiedi a Cuatrecasas che ti aiuti a comunicare al resto del gruppo i tuoi piani per salvare Kate. Inizialmente ci sono molti che la ritengono un'imperiosa pazza e sarkosa, ma dopo che Cuatrecasas parla i suoi lavori si ripresentano e danno il loro consenso.

Il paese conosce in questo ordine da solo a San Angelo per rifugiarsi in città durante le iniziative di Mid Dog Michigan con gli Angelenos. Quando ecco ritorno Kate ti allontani dalla città e ti disponi sopra avvisi per aumentare il resto del convoglio e Kate, punto di confluenza delle autostrade 288 e 19. L'incendio viene fissato esattamente in sette giorni da oggi.

Se per qualsiasi ragione tu o il consiglio non riuscissi ad arrivare per autogiugno, il prossimo appuntamento sarà esattamente a El Paso.

Prima di partire carichi nel bagagliaio posteriori due enormi tanichi di plastica contenenti benzina sufficiente per la deviazione di 400 miglia verso San Angelo. Tutto è pronto e i tuoi amici hanno finito di ripartire l'autostrada: tutti i membri della colonia, ma soprattutto i loro tre, ti salutano commossi. Temono per il tuo destino, ma amano profondamente il tuo coraggio e la tua determinazione di salvare la ragazza di cui sei innamorato.

Quindi, silenziosamente il consiglio scompare all'orizzonte verso i vasti monti di sole sorge lentamente ed illumina l'asfalto rosso della superstrada statale 137 che porta verso sud. Una sensazione d'incertezza ti pervade quando pensi alla difficile missione che ora hai per mano.

"È una faccenda stranamente richiesta, ma devo farcela a tutti i costi!" esclami con rabbia e amore per l'auto e accetti prendendo la strada del sud.

Via al 147.

### 343

Devi passare in piedi sul soffito se vuoi tentare di liberare il coyote. Intanto gli scommettitori hanno ridonato il resto degli animali e ve li stanno accando cono. Proprio un gran bello spettacolo: un branco di coyote indiosoniani e lurches che avanzano mansueta su verso la spiper, sbuffando e digragnando i denti. Kam striscia velocemente la pistola ed inizia a sparare acco-

ndendo tre. Grasso al suo stermento riesce a sottravere il cadavere del coyote fuori dall'auto, ma pensa che tu rimetti a sedere i tanichi riprendendo il fuoco. Sono qualcosa colpito la schiena, ma non prova alcun male: non riesce a capire cosa sta succedendo ma non può perdere tempo prezioso. Con la chiave o con un'accidentata folle ti allontani dai coyote e dai loro padroni, avvolto in una nuvola di polvere e sandi per dirgista verso il ponte di Christoval.

Anche Kate ha scritto lo stesso rumore della pallottola, e sentendo il peggio si china per controllare la schiena. Con un colpo di coltello ti convince che il protetto è stato ferito dalla bottaccia.

Cinquilla del Bagetto d'Aviano tutte le stanze d'acqua in disposizione ma non cancellare la bottaccia perché sei al grado di ripartire.

Via al 324

### 324

Entra la grande dello stato e predisponi il timer a quattro secondi. Ti gli la spara e lanci la bomba nella stanza dove si trova il cochino, valutando di tanto per ripararsi dall'esplosione. Il boato scuote le pareti e una vampata di fumo e fumo invade il corridoio. Quando finalmente il fumo si dirada senti nella stanza, e vicino alla finestra trovi il corpo del nanuco distrutto dallo scoppio: tra le mani tiene ancora una magnifica carabina. (Se vuoi tenerla scopi che ha il colpo da 7,62 mm.)

"Via libera" agli altri in strada mentre ti allontani dalla stanza in fiamme.

Via al 329



Ha quasi raggiunto la sommità quando la scivola si piega e cade rovinosamente verso il basso, rivelando in una nuvola di polvere e cenere. Allora sul terreno scompare il ponte. 3 punti di Resistenza.

"Così vivi combattendo lassù?" chiede un piccolo accompagnato da un altro cefilo, sono appena sotto di un fargopacato su cui è disegnata una testa di leone. Accostata, ti sei fatto baciare dal Leone?

"Perché non sciri dal cancello nord, amico?" È lì che si incontrano tutti gli Angelines?"

Tu resti a fatica e la loro frotteolosamente la polvere di donna, dopo alcuni secondi ti ferma e capisci perché non sei stato riconosciuto. Lo stimo di polvere che ricopre i tuoi vestiti ha fortunatamente nascosto la tua vera identità!

"Sono una della banda e voglio vedere la gara. Dovrei pattugliare la zona meridionale ma non succede mai nulla da quelle parti. Dacché una mano è ritirata allo stadio?"

I due banditi ti guardano sorridendo. Hanno trovato qualcuno a cui rubacchiare qualcosa. Ti porrebbero violenza all'incirca dello stadio, ma ad un prezzo devi dargli qualcosa!

Se hai una bottiglia di bourbon, vai al 102.  
Altrimenti vai al 127

Il calore e le fiamme ti costringono ad sdraiarti e ad allontanarti dalla porta. Raggiungi il centro della

stanza e ti guardi in giro alla ricerca disperata di un'altra via d'uscita, ma non senti come bloccate dalle fiamme.

Avvolgi la parte superiore del corpo di Kate con un pesante tappeto e le ordini di uscire di corsa dalla porta principale, la tua anima si lascia coraggiosamente fuori e riesce a mettersi in salvo. Adesso che Kate è salva sei un po' più tranquillo: ti avvolgi la testa con il pabbano, prendi un profondo respiro e ti lasci fuori anche tu.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e tornati al tuo padrone di Aggriti.

Se al totale è 7 o meno, vai al 129

Se invece è 8 o più, vai al 34.

Abbandona la sopravvivenza e cominci a percuotere la tua noce che circonda la città di Charval ad il South Cascho River. Non puoi essere molto forte a causa dell'agilità del toro, e purtroppo scopri nello specchio rovescio che la distanza tra te e i banditi sta diminuendo. L'unico modo per sfuggire è attraversare il fiume e ripartire sulla sopravvivenza.

Anche Kate percepisce il pericolo e si cura deve fare: continua ad osservare attentamente il fiume alla ricerca di un luogo adatto per il salto, mentre tu procedi con cautela in mezzo a fruste e acqua bollenti.

"Laggiù, Mark!" esclama indicando un tratto dove la riva è molto bassa. Senza incamminarti in quella direzione ed accorciarti verso le acque pericolanti. In questa

sotto il fianco è molto basso ed il fondo è abbastanza basso.

Sei già in mezzo al guado quando senti un sordo urto: una colonna di fiamme, scoppio ed acqua bollida ti alza ad alcuni metri dalla tua auto. I banditi stanno lanciando delle granate!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scio è 4-3, vai al 42

Se invece è 4-9, vai al 134

### 315

Mancò il botaglio di parecchi criminali, e così toccò a i filanti del tuo avversario. Esci velocemente dall'autostrada ed inizia a correre sul terreno accidentato che fiancheggia la strada. Riuscirai la tua auto: non hai nessuna intenzione di lasciarla sfuggire? Sforza verso destra e lo inseguì accelerando al massimo. Devi raggiungerlo prima che arrivi sulla superstrada 85.

Ma c'è ancora un ostacolo da superare: un canale di scolo ormai asciutto, che corre lungo la strada ed è abbastanza profondo da impedire al tuo avversario di attraversarlo. All'ultimo momento il bandito corre bruscamente ed inizia a correre lungo il canale, ma tu non gli dai un attimo di tregua. Cominci gli sei alle costole, e l'unica cosa che gli rimane da fare è tentare di saltare il canale: la lontananza interviene una varietà di sterco in rovina e poco più in lì una collina molto spoglia, che arriva fino a terra e che può servire benissimo come trampolino per spiccare il salto verso la superstrada. Il bandito si gira per vedere

quanto è riuscito a distanziarsi e non un solo sparo: sono accoltato e si dirige verso la strada.

Se vuoi tentare di saltare il canale seguendo l'esempio del tuo avversario, vai al 192.

Se invece decidi di allontanarti dalla stazione di servizio, vai al 51



### 319

infilò velocemente una cartuccia nel fucile ed alzarsi la mano per sparare al primo bandito, che sta correndo su le ruote sfiorate all'area di servizio. Arriva ad una quindicina di metri dal tuo nascondiglio quando senti il grido: lo colpisci in pieno petto e l'auto lo accartocchia a terra. Il tuo amico ha un attimo di esitazione, ma appena si rende conto della situazione esce allo scoperto e si mette a correre urlando salvaguardando il lontano il centro in posizione di sparo.

Se hai nemmeno sufficienti e vuoi sparare ancora, vai al 174

Se invece non ne hai appena deciso di non sparare, vai al 202

Kate indica subito la foresta con tende e disorientante: il suo obiettivo è di occupare il punto di Rinsomera, che viene spianato al punto che guadagna automaticamente per avere usato un'unità di pronto soccorso.

Il lungo corridoio che stato percorrendo è completamente deserto, ma l'eco dei passi che si stagliano da un'estremità all'altra sembra una voce che parla. Kate indica una porta, di servizio e suggerisce di aprirla: non l'aveva notata a causa delle incrostazioni sulla parete? Potrebbe essere un ottimo nascondiglio, pensa, ma non ha il tempo di perdere e deve aprire subito quella porta.

Vin al 249

Racconta la storia della Lega che non è come un amico a Fort Saponia. Ti ascoltano meravigliati ed increduli: cominciano a fare un sacco di domande per vedere se ti contraddici, ma quando ti accorgono che stai dicendo la verità ti sono atteggiamento nei confronti niente ricalcolando. Quando finalmente hai finito il tuo racconto e hai risposto a tutte le loro domande, ti rende conto che ti sei guadagnato la loro ammirazione.

Adesso tocca al gruppo di militari raccontare la loro storia: prima del Deserto appartenevano al corpo dei marescialli della L. D. M. di stanza negli insediamenti sotterranei di Brownville. Tutti. Solamente alcuni uomini della loro compagnia sono sopravvissuti durante gli anni postatomici, ma quando sono nati e anche un superfluo sono stati subito assorbiti da un

gruppo di banditi sanguinari. Gli unici sopravvissuti di quell'attacco sono loro tre, e sono dovuti scappare da Brownville a piedi. Dopo lunghe ricerche sono riusciti a trovare un vecchio fuoristrada, un fergamento della polizia, e hanno viaggiato finché hanno fatto il mare e sono arrivati senza ferite. Stanno cercando di raggiungere il loro quartier generale a Fort Bliss, a nord di El Paso, dove sperano di riunirsi con le altre compagnie di sopravvissuti. Sono arrivati a Fort Saponia tre giorni fa e non sono riusciti a proseguire il viaggio a causa del caldo insopportabile e delle violente tempeste notturne provenienti dalla Barriera Orientale.

Hanno chiesto un accompagnamento nel modo il vicino, e vi invitano a cenare con loro: potrebbe essere una buona occasione per fare venire qualche buona idea su come trovare un po' di benzina per la jeep. La sera è scoppiata una tempesta con appena: recupera 2 punti di Rinsomera.

Vin al 58

Senza qualcosa di soddisfacente per fermare lo stomaco, ed un forte senso di nausea ti paralizza completamente. Appoggi una mano contro l'addome e senti un fronte di sangue uscire dalla foresta, anche se continui a non sentire nessun dolore. Una verità spaventosa si fa strada nella tua mente: il presente ti ha completamente paralizzato la mente, il dolore del corpo, razza anche con la forza della disperazione di allontanarsi dalla porta. Forse il bandito assassino ha intenzione di sparare ancora?

Sai riuscito a trascrivere per pochi passi quando la vena ti si annebbia e le gambe cedono sotto il peso del corpo. Continua a non sentire nulla ma un senso di impeto mortale si sta impadronendo inesorabilmente di te.

La tua missione e la tua giovane vita terminano oggi, commenta qui, a San Angelo.

### 323

Il sangue ti martella alle tempie mentre aspetti in silenzio il momento più adatto per passare all'attacco. I passi del bandito si avvicinano, ma non li decidi all'istante allo scoperto. Ad un tratto i passi si fermano: una degli aspettava un secondo di più? Tu alza, poni e spari.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 6 o meno, vai al 292

Se invece è 7 o più, vai al 35

### 324

Anche quando hai raggiunto l'altro interesse del ponte continui a essere pervaso l'accoltellatore. Ilché vedi la città di Chateaufort scomparire dallo specchio retrovisore. La superstrada attraversa un territorio desolato e squallido, dove non è possibile alcuna forma di vita. Sembra quasi un paesaggio lunare, e se non fosse per il meraviglioso tramonto e per la piacevole brezza serale penseresti di trovarti su un altro pianeta.

È quasi notte quando all'improvviso intravedi al profilo di una città con i suoi edifici in rovina ed i cancelli di

macerie illuminati dalla luce lunare. Riusci a leggere un cartello stradale semisvanito grazie alla luce del luna: stai entrando nella cittadina di Eldorado.

Vai al 329



### 329

Procedi a ritroso lungo la galena nera, cercando di evitare i grossi cavi appesi alle pareti. Ma non puoi andare raggiungere una zona più sicura: dal soffitto filtra una debole luce che illumina una piccola scala destra verso una botola. Kase suggerisce di controllare dove porta la scala. Forse vale veramente la pena provarci? Raggiungi la botola e la sollevi con cautela. Kase aveva ragione, perché vi trovate esattamente davanti all'entrata principale del Fouquet Memorial Stadium.

Aspetta finché i vari gruppi di banditi si sono dispersi, poi uscirai dal cunicolo e attraversando lentamente fra i caselli di sicurezza vi dirigete verso il settore centro-meridionale del quartier generale di San Angelo.

Vai al 385

### 334

Terza breccia verso destra per evitare di essere colpito in pieno dal razzo, e fortunatamente il missile lo proiettile si conficca nel terreno molto vicino alle mie posteriori. Purtroppo l'esplosione squassa il



(Fig. 13) Nella cavità c'è un secondo terzo arco.

bagaglio posteriore e tu lo abbandoni. Cerca disperatamente di riprendere il controllo del veicolo, ma ti rendi conto a velocità folle verso una profonda gola.

Scegli un numero della Tabella del Destino e rivolgilo al tuo protettore di Giada.

Se il totale è 7 o meno, vai al 39.

Se invece è 8 o più, vai al 35.

### 317

Il bandito si guarda nervosamente dietro le spalle: il rischio del suo motore lo mangia da vicino e capisce che è difficile per lui mantenere la velocità. I suoi occhi fissano di sangue ambasciano quella di un diavolo disperato: la realtà sta perdendo colpi e non riesce più ad accelerare.

Se sei una persona, vai al 179.

Se sei un altro, vai al 279.

Se sei un facile peccato, vai al 38.

Se invece sei una cattolico, vai al 217.

### 328 (Fig. 19)

Assieme al sergente Paolo il ribelle dei banditi con una serie di colpi ben mirati lancia due colpi dalla tua cartuccia prima di dare un'occhiata al cannone. Scegli un periodo mensile: mattina, sera, notte, mezzogiorno e notte alta: una di ogni genere. Fortunatamente non ci sono le minuziosità! Sta per far esplodere il cannone per evitare che il carico cada nelle mani di altri banditi, quando un oggetto che vi sta sfuggito entra in tua attenzione.

In un contante aerei si poteva scoprire un mondo terra-terra pesante, un'arma così volte più potente di un semplice bazooka.

Su voce tenera questa potente arma dove ridurre di 2 punti la sua Agilità a causa del suo peso e delle sue dimensioni.

Vai al 114

### 115

Cerchi di raffinare la prova e di ignorare il numero dei motori che si avvicinano rassicurantemente, e ti accetti per trovare un passaggio che ti consenta di raggiungere il lato del fiume. I tuoi effetti vengono privati: resti a scendere lungo la sponda orientale di assieme alla spida prima che i banditi sopravvivano troppo e ti scoprano. Riusci con il tuo sospeso al sapere che il gruppo passi avanti: un fondo è meglio così, diversi affrontano l'aspettata bandita in mano quando arrivano a San Angelo!

Le moto si allontanano avvolte in una nuvola di polvere: avrai il motore e i suoi velocizzanti l'argento per dirigerti verso Brooks.

Vai al 115

### 116

Il capo della banda di esploratori ha raggiunto quasi il centro del fiume quando Kane ti strappa il fucile dalle mani, resta e prende il grillo: con una precisione e precisione colpisce il bandito, il cane uccidendo il bandito. L'esplosione del colpo lo scaraventò nel fiume lasciando sbalordito il resto della banda. Non ha

un istante da perdere! Riusci ad alzare il livello in poche secondi e i tuoi ruba un macchinista. Kane ti segue e ripone il fucile dietro al suo sedile esclamando "Andiamocene da qui!"

Riusci l'argento e ti allontani a tutta velocità dei pericoli verso la sponda: rifinisci nella specialità sopravvivi: vedi gli esploratori Angelino recuperare il corpo del loro capo dal South Channel River.

Vai al 149

### 131

Quando il fiume dell'esplosione si divide ti avvicini alla porta e scopri che il macchinista non esiste più! Spingi con forza la porta ed entri nell'interno: ritrovi un furgoncino caricato, simile a quello che un tempo usavano i masi delle banche per il trasporto di valori. Questo probabilmente è stato rubato prima del Disastro, ed è stato portato qui dove i rapinatori potrebbero di spartirli il bottino. Sfortunatamente per loro i ladri non sono mai riusciti a farlo: all'interno trovi una valigia di dollari, una valigia che adesso purtroppo non vale nulla!

Il solitario è quasi perso, ma questo è un bel gioco di dadi: non è "brutto" impazzendo contro la sfortuna continua e rovesciare alla mano di qualcuno di stile.

Scuola degli arcaici

Pompa

3 ricami di acqua distillata

Olio per motore

Chave inglese

Il sole sta tramontando e stanno sopraggiungendo le inquietanti e affari della notte: dopo avere controllato che non ti sia sfuggito nulla di interessante ti allontani dall'edificio e ritorni alla macchina.

Vai al 214



213

Cada riversa a causa dell'impatto del colpo, e l'arma si schizza dalla mano. Rimane tramortito per alcuni secondi ma stringi i denti e cerchi di alzarti: un dolore lancinante ti impedisce ogni movimento, e scivoli cadendo pesantemente addosso al coltello del bandito sul lato del fusto.

Inaspettatamente senti un rumore che ti porta al sangue sulle vesti. L'altro bandito ti sta avvicinando di corsa per darti il colpo di grazia. Ti guardi intorno alla disperata ricerca di un'arma con cui difenderti: nella cintura del bandito morto ti infilati una pistola! Alzo lo sguardo e vedi il volto del tuo inseguitore affacciarsi al bordo del finestrino proprio nel momento in cui impaghi la pistola. Vi scagliate a vicenda e contemporaneamente inizi a aprire il fuoco.

Scappa il tuo compagno di Resistenza e Mira.

Se il totale è 22 o meno, vai al 214

Se invece è 23 o più, vai al 187

213

Impugnato con le mani la pistola finta, ti trascini verso il seguente e lo trovi in un angolo dell'bar ingovernabile vicino ad un bancone fermo al tavolo e con una gamba frantumata. Sul pavimento che sembra vuoi disegnato un arco di paroli, la scrivania dei Masoneri.

Harold gli alza la mano e gli chiede cosa stai facendo qui: con il bandito scappa la fatica di rispondere.

Se hai un'arma di grosso calibro e vuoi usarla per seducergli la finta, vai al 214

Se non ne hai oppure non vuoi sprecare una su una scena che ha appena tenuto da uccidere, vai al 73

214

Ti muovi verso di una vetrina di vetro per raggiungere la vecchia macchina dei pompieri quando ti scontra una ruota da una vettura trafficata. La polverina rimbalzando nel terreno alzando piccole nuvole di polvere. «Che continua a correre ma ti lancia uno sguardo pieno di paura. "Sei bravo?" le chiedi. "Continua a correre!" Le sposterai qualcosa ma i proiettili fortunatamente mancano il bersaglio pensando di raggiungere le ruote sane e salve.

Il tuo e dell'edificio è quasi completamente cristallino, ma all'interno trovi un veicolo, un'ambulanza sopravvissuta al Disastro.

Se vuoi vedere all'interno del veicolo, vai al 232

Se invece decidi di lasciar perdere e continuare a fuggire, vai al 148

La moneta rubata: quella vestita con abiti vivaci deve essere Mekong Mike, con il suo acuminatissimo suo cranio inteso nella fierezza. Il altro ha un corpo pubblico di pelle bianca: un premio a scopierlo che è Mid Dag Michi per la persona. Lo stesso immagine più giovane: il leggendario campione è comincia ad avere qualche capello bianco, ma nonostante l'età percepisce in lui una forte propensione al coraggio. La guardi per sé: un secondo: gli occhi capiscono che non ha abbandonato affatto i suoi progetti di vendetta.

Mekong Mike ha esteso la pistola, ma prima che ripeta il colpo lo colpisce al polso con la sua arma. Urla infrenato dal dolore e lascia cadere la Beretta automatica. Crede di averlo disarmato, ma non può così scartolare nell'altra mano: un pugnale? Il bandito cerca di colpire al busto, ma con una mossa veloce ed agile cerca di schivarlo. La sua reazione si ha colta di sorpresa e Mekong Mike sfrutta l'occasione.

### Mekong Mike

Combattibilità 19

Resistenza 26

Se vinci il combattimento in 7 secondi o meno, vai al 98

Se invece lo vinci in 8 secondi o più, vai al 17

### 306

L'aria dell'armadio è stiva e apre lentamente con un inquietante respiro, e Kate esce dal nascondiglio con un'insostenibile scoscinta della paura, ma quando vede che si affaccia si tranquillizza. "Forse ci scemerà perdersi nella tucchi di quel bandito" suggerisce. Ha appena finito di parlare quando si rende conto che la cosa

è impossibile: niente armadio altri banditi, affatto dalle grida disperate del loro compagno morente.

Sono già saliti al primo piano e stanno correndo lungo il corridoio. Ha soltanto due possibilità di fuga: può rimanere e affrontare gli Angoliani oppure può saltare dalla finestra.

Se vuoi rimanere a combattere, vai al 127

Se invece decidi di fuggire finché sei ancora in tempo, vai al 66



### 137

Da finalmente il colpo di grazia al tuo avversario. L'altro bandito non è riuscito a colpito mentre era impegnato nell'eroico combattimento corpo a corpo, e così ha deciso di vendicare il suo amico. Guarda verso il ponte e lo vedi arrivare di corsa con un maculato coltello a quattro in mano! Sta sfrecciando selvaggiamente mentre si prepara all'attacco.

### Super Nave

Combattibilità 15

Resistenza 24

Se vinci il combattimento, vai al 146



Una pallottola ti sfiora la spalla, ma fortunatamente risci a evitare nel disgiungere senza un profilo. La parte posteriore della stanza riparte argomenta gran parte dell'entrata del sequestro al portellone è aperto ed il bagagliaio è pieno di roba saccheggiata.

L'interno è completamente buio, e solo dopo alcuni secondi riesci a distinguere i particolari. Nel microteatro intravedi una scala, e decidi di salire al primo piano facendo molta attenzione. Hai appena raggiunto il pianerottolo quando senti un altro sparo, grazie al quale riesci ad individuare il nascondiglio del cecchino: si trova in una stanza in fondo al corridoio. Ti avvicini silenziosamente alla porta aperta e ti prepari ad attaccarlo di sorpresa.

Se hai una granata, vai al 314

Altrimenti vai al 177

### 309 (fig. 26)

Obbedisci all'ordine e lentamente appoggi a terra il cannone massacrificante. Un bandito scuro di carnagione, un Angelino messicano, sbucca dalla pensilina con una pistola in mano. Radichina allungamente al pensiero di aver perso due collaboratori un po'coli, e intanto con una mano si sta frugando nella tasca. Poi occhieggia qualcosa di buccinante per qualche secondo e poi lo lascia ai piedi di Katz: vai piano di nuovo! Con una di sfilda ordini a Katz di imprigionarlo i polsi.

La tua mente si chiama molto lentamente e lo afferra, ma invece di chiuderlo attorno a una polpa si gira di scatto e lo scaricatore lo fa cedere al bandito, colpendolo al petto. Devi approfittare dell'occasione? Con una sputo finto ti impadronisci della pistola prima che



(fig. 26) Il bandito lascia una polpa di cane ai piedi di Katz

L'Angelino potrà reagire. Se si riesce a disarmarlo, ma non altrettanto esplicita il bandito essere un coltello che senza nessuno nella stanza. Con un gesto fulmineo cerca di colpire obbligandolo a buttarsi su un fianco per evitare di essere colpito.

Yellow cab

Combattività 15

Resistenza 25

Quanto all'arma impareggiabile di Kato può sommare di 2 punti la Combattività per tutta la durata del combattimento.

Se vince, vai al 303

340

Indicuggi una decina di passi per prendere una buona mossa: poi parti. L'impeto è spaventoso e la posta delle salite, ma ti senti cadere in un baratro oscuro e senza fondo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-6, vai al 283

Se invece è 7-9, vai al 271

341

La caduta ti sta arrivando addosso, ma hai un tempo a ripulirti dietro la spalla e ad evitare il colpo. Un secondo più tardi ricatti al fuoco lanciando una mazzetta contro la ruota della moto, il pezzo di stoffa finisce negli ingranaggi e la ruota smette di girare, bloccando momentaneamente la moto e scaraventando il bandicane contro l'asfalto. La pesante moto si solleva e cade proprio addosso al bandito, uccidendolo all'istante.

Vai al 11

342

Ti affrettassi velocemente dal deposito e ti dirigi verso la superstrada percorrendo le strade deserte di Brucan. Hai i nervi a pezzi, temi di cadere nelle mani di qualche pattuglia di banditi. Fortunatamente tutto fila liscio e dopo alcuni minuti ti ritrovi sull'autostrada diretta verso San Angelo. Gli avvenimenti delle ultime ore ti hanno messo fame, e mentre una guidando devi mangiare una razione di cibo altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al 288

343

Infuri levemente la mano e non senti più il forte puntino, ma contemporaneamente senti anche a poco a lungo il controllo. Ti ha sentito? Il bandito sta cercando l'arma e si avvicina al tuo nascondiglio.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al 223

Se possiedi un'arma da combattimento e vuoi usarla per difenderti, vai al 238

Se vuoi affrettare l'avvenimento decrittato quando aprì la porta, vai al 218

344

Cominci a premere l'acceleratore, e dopo alcuni secondi scoppi e senti un'ondata di fuoco al motore riprendo a funzionare bene e il veicolo prende lentamente velocità. Con un colpo di sollievo accetti a fondo e ti affrettai.

Dopo una decina di miglia all'orizzonte intravedi un ponte d'acciaio sopra il North Concho River. Anche se

ambros in alcune conclusioni non così inoppugnabili, rispetto  
alla possibilità della nostra cultura di farne almeno  
verso il cielo, proprio all'imboccatura del ponte.

Se possiede un bisbetico, vai al 294.  
Altrimenti vai al 224.

345

Dopo avere dato le istruzioni all'intero corteggio in  
forma di Hissel!

Il corteggio è pronto a sfidare la fiammata di Pe-  
lone, simultaneamente appena vedranno il mio ricco di  
segnalazione! gli comanderò.

"Perfetto!" esclama. Adesso l'ultima cosa che ci re-  
sta da fare è aprire il varco e farlo passare".

Se possiede un maschio terra-aria, vai al 128.  
Altrimenti vai al 219.

346

La gara sta per cominciare! Lungo la linea di partenza  
vengono affissi otto monitori in cui alle espe-  
rte menti alle urla di entusiasmo degli spettatori, i  
tentativi rispondono con violente accelerazioni. Gli otto  
hanno lo sguardo fisso su un Angelino piccolo e gran-  
de, appollaiato su una roccia su mezzo alla gara, su  
quasi tutte una bandiera a scacchi e quando con un  
tempo si sollevano grida del braccio in abbinata, le urla  
degli spettatori e il rumore delle ruote diventano in-  
rappetibili.

Sferrando la confusione creata dalla gara si avvicina  
alla sala cronista. Un lungo corridoio aperto conduce  
ad una sala d'incasso presidiata da due banditi corpi-

lenti, un Angelino ed un Loco di Detroit. Alla lo-  
guardo ed in cima alle scale vede la porta d'accesso  
alla sala. Le urla ed il frangere dei motori si fanno  
ancora fino a questo momento, ma la gara sta qua-  
si terminando, si vede come che se vuoi sbarazzare le  
due guardie e saltare. Eina deve farlo prima della fine  
della corsa.

Se possiede una granaia, vai al 9.  
Se possiede un re non di seguito stesso, vai al 109.  
Se invece possiede una divisa, vai al 163.  
Altrimenti vai al 225.



347

È quasi mezzogiorno quando arriva a Borgo. La  
piccola cittadina montana è ridotta a un cumulo di  
macerie, e ciò non fa la speranza nella possibilità di  
trovare del combustibile. Le sue piante vengono con-  
firmate dopo due ore di estenuante ricerca: ci sono  
due sole macerie da rifornimento: la prima è stata  
saccheggiata recentemente, mentre la seconda è stata  
completamente distrutta da un incendio.

Sembra proprio che dovreste andare a piedi per una  
tentata di rifugio fino a Eina, quando Quarter vi li

notare una macchina statosi vicino parcheggiata vicino all'entrata di un magazzino. Vi dirigete verso il negozio, ma improvvisamente uno sparo risuona nell'aria provenendo da una finestra al primo piano e ha colpito Gianni al torace.

"Attento!" urla Florio. "Torna a casa!"

Scegli un numero dalla Tabella del Decisione basando al tuo punteggio di Agilità ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al 387.

Se invece è 11 o più, vai al 93.

#### 346

Intanto la tua potente arma con un gesto veloce e prende la mira. Il bandito sta preparando a sparare con il suo G-12 ma tu non gli dai del tempo: premi il grilletto e lo colpisci in pieno accendendolo all'istante. L'esplosione scuoteva violentemente a terra, e ti avvicini al cadavere per frugargli nelle tasche.

La tua vittima probabilmente apparteneva alla banda degli Angeli-rovi, a giudicare dalle uniformi dipinte sulla schiena del suo giaccone di pelle. Al tuo fianco trovi le armi ed il suo equipaggiamento: un mitra (caricato con 18 colpi da 9 mm) ed un pesante rasoio.

Sega il rasoio.

Gianni.

Borsacca (contenente 3 razioni d'acqua).

Coperta piccola.

Razzo, collaudato e assicurato sufficientemente per te venti di pronto soccorso.

Coltello (2).

Dopo avere frugato nelle tasche dell'infortunato scopri anche la cassetta, e trovi parecchie oggetti interessanti.

Coltello da taschino (2).

Coltello segheggiato (2).

Cibo in scatola sufficientemente per 5 pasti.

Raporda che se vuoi tenere qualche oggetto devi modificare il tuo Registro d'Azioni.

Prima di allontanarti dalla scena accendi il cadavere del bandito in un fazzoletto vuoto. Esci dall'uomo d'emergenza e salta velocemente una rampa di scale che porta in un veicolo motorizzato sul retro dell'edificio.

Vai al 368.



#### 348

Cerca la tua arma ed avvolgi nella manica. Accanto ad una finestra aperta vedi un uomo accovacciato che si gira di scatto appena senti la minaccia di affrontarlo con la sua medesima carabina, ma non gli dai il tempo sufficiente per reagire. Alza la tua arma e spara.

Scegli un numero dalla Tabella del Decisione basando al tuo punteggio di Mira.

Se stai usando un fucile pesante oppure un mitra, aumenti il totale di 2 punti. Se invece stai usando una pistola oppure una carabina, diminuisci il totale di 1 punto.

Se il totale è 6 o meno, vai al 31.

Se invece è 7 o più, vai al 163.

### 308

Una lampo accecante diventa improvvisamente, seguita da un'esplosione che squarcia la parte orientale della fumata. I blindati sopravvissuti all'esplosione scappano in tutte le direzioni sotto una pioggia di macerie e frammenti metallici. Hardell lancia il sacco di segnalazione e nel giro di pochi minuti il convoglio appare all'orizzonte con il suo numero 1 a testa! Sui relazionamenti si concentra e segue il convoglio mentre attraversa la foresta e si dirige verso El Paso.

Ricorda: un colorato licenziato da parte delle truppe della L. D-M che viaggia presidiando la città e l'aeroporto. Festeggiate insieme a loro il successo della tua missione e la sconfitta clamorosa della banda dei Mexicanos e Fobros.

Ha ragione di festeggiare: sei riuscito a liberare Kate e a raggiungere El Paso, proprio come a soli dieci mi da fare una settimana fa a Big Spring.

I festeggiamenti continuano per parecchi giorni, fino a quando all'orizzonte compare un esercito formato da più di un migliaio di blindati, guidato da Mad Dog Michigan. Il sanguinario bandito è riuscito a convincere i Mexicanos ad unirsi a lui per combattere contro

il nemico comune: è ora la banda hanno intenzione di assalire El Paso e renderlo al suolo.

Mad Dog ha parlato di vendetta della morte di suo fratello, e si guadava dall'impetenza dell'attacco non ha intenzione di fare accordi silco da El Paso né di nessun altro membro di GDI.

Per te, Mark Phoenix, ci sarà la possibilità di assistere Mad Dog Michigan ed i suoi uomini e di contribuire al successivo viaggio verso la California, nel terzo libro del "Guerra della Sorda" intitolato

*La zona Omega*

## TABELLA DEL DESTINO

5	6	6	0	3	2	6	0	4	8
0	4	2	7	8	5	6	6	8	0
3	8	5	2	0	4	5	7	2	8
4	4	7	3	8	6	5	1	8	0
0	3	9	2	4	8	6	5	4	6
3	8	9	0	1	7	2	8	3	4
8	7	0	9	6	4	7	8	3	8
6	7	6	1	6	8	5	2	6	9
9	5	7	5	4	9	4	5	2	2
1	0	8	9	2	6	7	4	8	6

## RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattibilità il bonus dovuto al possesso di un'eventuale arma.
2. Sottrai dal totale precedente il punteggio di Combattibilità dell'uo avversario. Il risultato sarà il Rapporto di Forza che devi annotare sul Registro d'Azioni.
3. Scegli un numero della Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella Risultati di combattimento.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale cerca il numero scelto dalla Tabella del Destino. (N indica i punti persi dal nemico, MP quelli persi da Mark Phoenix.)
6. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3, finché il punteggio di uno dei due avversari scende a zero, o così finché uno dei due muore.

## FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, i punti di Resistenza persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi.

# RISULTATI DEBATTIMENTO

## RAPPORTO DI FORZA

Qualifica Team Overall (N)

	-11/+100	-10/+8	-8/+7	-6/+5	-4/+3	-2/+1
1	N: -8 MIP: 5	N: -8 MIP: 40	N: -8 MIP: 6	N: -8 MIP: 7	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 3
2	N: -2 MIP: 6	N: -3 MIP: 5	N: -4 MIP: 4	N: -4 MIP: 3	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 2
3	N: -2 MIP: 4	N: -4 MIP: 3	N: -8 MIP: 2	N: -3 MIP: 3	N: -6 MIP: 2	N: -6 MIP: 1
4	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -4 MIP: 6
5	N: -2 MIP: 4	N: -4 MIP: 6	N: -4 MIP: 3	N: -5 MIP: 2	N: -5 MIP: 2	N: -4 MIP: 2
6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 4	N: -4 MIP: 4	N: -4 MIP: 3	N: -4 MIP: 2
7	N: -4 MIP: 4	N: -4 MIP: 3	N: -8 MIP: 2	N: -3 MIP: 3	N: -4 MIP: 2	N: -4 MIP: 1
8	N: -2 MIP: 6	N: -4 MIP: 3	N: -3 MIP: 4	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 3
9	N: -2 MIP: 4	N: -3 MIP: 6	N: -4 MIP: 2	N: -4 MIP: 3	N: -8 MIP: 2	N: -8 MIP: 1
10	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 6

N = NERICO

MIP = MARE, PIRELLA

	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11/+12
1	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 4	N: -2 MIP: 4	N: -2 MIP: 2	N: -8 MIP: 3	N: -8 MIP: 2	N: -8 MIP: 1
2	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 3	N: -4 MIP: 3	N: -4 MIP: 1	N: -7 MIP: 1	N: -8 MIP: 0
3	N: -4 MIP: 2	N: -4 MIP: 1	N: -4 MIP: 1	N: -7 MIP: 1	N: -4 MIP: 0	N: -8 MIP: 0	N: -10 MIP: 0
4	N: -4 MIP: 4	N: -4 MIP: 3	N: -4 MIP: 3	N: -8 MIP: 1	N: -8 MIP: 2	N: -8 MIP: 2	N: -7 MIP: 1
5	N: -2 MIP: 3	N: -2 MIP: 1	N: -4 MIP: 1	N: -4 MIP: 1	N: -7 MIP: 1	N: -8 MIP: 0	N: -10 MIP: 0
6	N: -4 MIP: 2	N: -4 MIP: 3	N: -5 MIP: 2	N: -5 MIP: 2	N: -4 MIP: 1	N: -4 MIP: 1	N: -5 MIP: 1
7	N: -4 MIP: 1	N: -4 MIP: 1	N: -7 MIP: 1	N: -8 MIP: 0	N: -4 MIP: 0	N: -10 MIP: 0	N: -10 MIP: 0
8	N: -2 MIP: 6	N: -2 MIP: 3	N: -4 MIP: 3	N: -4 MIP: 3	N: -2 MIP: 3	N: -8 MIP: 2	N: -8 MIP: 1
9	N: -5 MIP: 2	N: -5 MIP: 1	N: -3 MIP: 1	N: -6 MIP: 1	N: -4 MIP: 0	N: -7 MIP: 0	N: -8 MIP: 0
10	N: -7 MIP: 0	N: -8 MIP: 0	N: -10 MIP: 0	N: -10 MIP: 0	N: -10 MIP: 0	N: -10 MIP: 0	N: -10 MIP: 0

N = NERICO

## AGGIUNTO IN MONTAGNA

Dalla stesso autore di *Lupo Solitario*  
e con *Maia Piacenza*, un giovane  
uomo impegnato in un viaggio  
disperato dal Texas alla California  
per guidare un gruppo di sopravvissuti  
verso una zona montana.

2



gli uomini  
della  
montagna

In questo libro il protagonista nel *La  
América*, anno 2020. Ora sono  
dopo la catastrofe nucleare il tuo  
gruppo sta attraversando la società  
politica del Texas per arrivare alla  
banda di disperazione che abitano questa  
terra. I Lupa di Detroit,  
i Mavens, gli Angelinos, Piacenza  
e portare in salvo i suoi amici?  
Piacenza è liberare dalla mano  
di Mai Dog Mountain la bella Kate  
per la quale sembra a sentire qualcosa  
di più di una semplice amica?

In questo libro il protagonista nel *La  
Saga* la parte dell'evento

*La Saga* (Montagna) (Piacenza) (Montagna)

1999-2000-2001-2002-2003

L. BORGHI (M. B.)

**Montagna**  
il protagonista nel *La*